

Extinction

Philip Athans

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

Extinction

LA GUERRE DE LA REINE ARAIGNÉE LIVRE II





LA GUERRE DE LA REINE ARAIGNEE

TOME 4

EXTINCTION

LISA SMEDMAN

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Fabrice Joly





Prologue

En premier lieu, la nourriture avait permis d'assouvir leur faim profonde et irrésistible. Cette masse grouillante et animée de créatures vivantes était formée de plusieurs milliers de petites araignées aux pattes, abdomens et mandibules innombrables. Toute alliance ou parenté oubliée, elles se nourrissaient des chairs de leurs propres sœurs, croquaient de fines carapaces et suçaient de douces humeurs.

Celles qui survécurent aux premiers instants de liberté, après avoir quitté le sac d'œufs maternel, découvrirent que leur faim était désormais rassasiée et que leurs corps à huit pattes étaient gonflés. Elles purent alors se reposer.

Cette faim physique s'avéra cependant être un simple catalyseur et les créatures, la divine progéniture de la Dame du Chaos, ressentirent bientôt un tout autre désir, leur ego les poussait à goûter au pouvoir. Leur guerre reprit de nouveau, plus intense. Leurs mandibules claquèrent et les araignées se dévorèrent entre elles. Elles s'attaquèrent les unes aux autres et se rassasièrent encore, l'odeur des humeurs de leurs rivales les nourrissait tout autant que leur exquise douleur.

Que le cri perçant d'une victime à l'agonie.

Que la peur exprimée par quatre paires d'yeux comprenant que la fin était proche.

Que le plaisir de répandre le sang.

Ces différents actes marquaient la deuxième étape, par-delà l'étape physique, pour celles qui avaient survécu à l'alimentation première. Cette étape marquait l'assouvissement de l'ego, les premières sensations d'une suprématie en devenir, le goût savoureux de la victoire. Et elles purent de nouveau se reposer.

Mais elles n'en avaient pas terminé.

Car après la faim et le désir de puissance apparut le frisson, l'excitation de l'instant, la véritable marque de Dame Lolth, un désir paradoxal et souverain qui poussait un être à arpenter la périphérie même du désastre.

Leur guerre reprit de plus belle. Les milliers d'araignées s'entre-déchirèrent et se déchiquetèrent, et celles qui parvinrent à survivre à cette nouvelle épreuve prirent subitement conscience de leur nature personnelle et individuelle. Car elles avaient été engendrées par Lolth et étaient des êtres du chaos. Au milieu de leurs escarmouches

répétées, à l'endroit même où l'oubli menaçait à tout instant de les engloutir, les créatures arachnides avaient la sensation d'exister, d'exister véritablement, et savaient que chaque nouvelle seconde pouvait également être la dernière.

Il en était ainsi du chaos.

Et de la beauté de Lolth.

Car elles étaient toutes vouées à l'extinction... à l'exception d'une seule.

Chapitre premier

Pharaun était étendu sur le sol de la forêt, son regard planté dans les yeux haineux de cinq serpents aux langues sifflantes. Les crocs apparents et dégoulinant de venin, leurs gueules grandes ouvertes, les vipères à bandes rouge et noir s'étaient raidies dans le prolongement du manche auquel elles étaient reliées.

La drow qui serrait le fouet regardait le mage avec une rage maîtrisée. Bien plus grande et musculeuse que le Maître de Sorcere, elle imposait le respect de par sa carrure. Pharaun ne parvenait pas à distinguer son visage car la lumière vive émise par le ciel qui le surplombait troublait sa vue et lui donnait l'apparence d'une forme noire vaguement éthérée aux cheveux blancs. Le ton de sa voix était cependant aussi venimeux que les sifflements de ses vipères.

— Tu as marché délibérément sur cette araignée, lui dit Quenthel.

— C'est faux ! cracha le mage, la neige fondue qui trempait le dos de son élégante chemise le faisait frissonner. (Il n'était pas mécontent que les autres membres de leur groupe se soient dispersés dans différentes directions pour poursuivre leur recherche... car ils ne pourraient pas le découvrir dans une position aussi misérable.) Cette maudite lumière m'empêche de voir la moindre chose dans cette forêt. Croyez-vous que j'aurais laissé ces ronces déchirer mon beau pantalon si j'avais pu voir quelque chose ? Si une araignée s'est retrouvée sur mon chemin, je ne l'ai pas vue.

Il jeta un coup d'œil sur la gauche, à l'endroit que Quenthel lui avait désigné quelques instants plus tôt. Lorsqu'elle regarda elle-même dans cette direction, Pharaun fit glisser sa main droite de derrière son dos.

Une des vipères poussa un sifflement sonore pour avertir sa maîtresse, mais il était déjà trop tard. Sa main libérée, le mage prononça le mot de commande qui activait la magie de son anneau. L'anneau de métal sur son doigt se détendit instantanément pour s'allonger et se transformer en une épée. Aussi vif que l'éclair, elle virevolta dans les airs et attaqua les serpents.

Les vipères reculèrent et échappèrent de justesse à la lame aiguisée de la rapière. Quenthel fit un bond en arrière, sa tunique de mailles cliqueta. Pharaun se releva tant bien que mal et pressa la

haute prêtresse avec son arme.

— Jeggred ! cria Quenthel en esquivant l'épée dansante, les plis de son *piwafwi* tourbillonnant dans son dos. Viens me défendre !

Pharaun plongeait sa main dans une des poches de sa cape et en extirpa une pincée de poudre de diamant. Il jeta la poudre scintillante dans l'air et cria les paroles d'un sort en pivotant sur lui-même pour bien répandre sa composante de sort matérielle. Un globe de force brillant apparut tout autour de lui à l'instar d'un bol renversé.

Le mage avait eu raison d'invoquer cette protection. Un instant après l'apparition du dôme magique, une forme vaguement elfe noire jaillit précipitamment des fourrés. Le draegloth bondit sur le globe et les griffes de ses grosses mains raclèrent la surface de diamant en produisant des cris perçants semblables à ceux des damnés de la terre. Le demi-fiélon bondit de nouveau sur le dôme, mais ses efforts s'avérèrent inutiles.

Le draegloth abandonna ses attaques et s'accroupit juste devant l'obstacle magique, ses poings posés sur le sol tandis qu'il jouait avec les griffes de ses deux autres mains pour libérer sa frustration. Il foudroya Pharaun de ses yeux rouge sang puis releva le menton de défi, sa crinière de cheveux blanc-jaune ondoyant sur ses épaules musclées.

Le mage grimaça de dégoût en reniflant la puanteur du souffle du draegloth, sa barrière magique n'arrêtait malheureusement pas les odeurs.

Derrière Jeggred, Quenthel lorgnait l'épée qui flottait juste au-dessus de sa tête. La haute prêtresse avait levé devant elle le petit bouclier attaché à son bras pour se protéger. Les serpents de son fouet magique sifflèrent dans la direction de l'arme et une des vipères se raidit même pour tenter de mordre la lame. Quenthel tendit la main en direction de l'étui à parchemins qui pendait à sa taille, mais s'arrêta. Elle semblait éprouver une certaine réticence à gaspiller le peu de magie qu'elle possédait encore pour résoudre une querelle aussi insignifiante.

— Éloignez votre neveu et réglons ça tous les deux, lui suggéra Pharaun. (Il leva la tête vers le ciel bleu éclatant et plissa les yeux.) Mais évitons tout d'abord de demeurer trop longtemps sous ce maudit soleil qui risque de transformer votre joli petit bouclier d'adamantium en poussière.

Quenthel fronça les sourcils, exaspérée par l'insubordination du mage. Malgré son statut de Maître de Sorcere, il ne devait pas oublier sa place de mâle inférieur. La haute prêtresse aurait aimé pouvoir utiliser les sorts que Lolth lui conférait jadis pour immobiliser le mage dans une toile d'araignée et lui faire subir mille tourments, mais la Reine des Araignées était silencieuse. À l'exception de ses parchemins,

Quenthel ne pouvait plus invoquer de sorts divins.

— Jeggred, lui dit-elle d'un ton brusque. Recule.

Jeggred s'éloigna à contrecœur de l'obstacle magique.

— J'aime mieux ça, déclara Pharaun.

Il leva sa main droite et prononça un mot de commande. Sa rapière se rétrécit et fila dans l'air en direction de sa main, puis l'anneau s'enroula autour de son doigt. Il se prépara à annuler son globe de force protecteur, mais s'arrêta en voyant se raidir le draegloth.

— Je vous rappelle, Quenthel, que je peux tuer ce rejeton démoniaque avec un simple mot, l'avertit Pharaun.

— Jeggred le sait, répondit Quenthel, l'indifférence barrant son beau visage. Et il sait prendre également ses propres décisions.

Jeggred grogna – en direction de Quenthel ou de Pharaun, personne ne pouvait le savoir – et cracha sur le dôme magique. Puis il se releva et repartit dans la forêt.

Pharaun fit disparaître l'obstacle invoqué quelques instants plus tôt.

— Et maintenant, déclara-t-il en lissant ses vêtements élégants usés par les derniers voyages. (Il en profita également pour repousser une mèche rebelle qui tombait sur son front proéminent.) Je vous prie de m'excuser d'avoir écrasé une des enfants de Lolth, mais je vous assure que c'était un accident malencontreux. Tout ira bien mieux lorsque nous aurons quitté les Terres de la Lumière. Nous avons non seulement ébranlé tous les habitants de Bastion-Minauth en tuant le grand prêtre de la Maison Jaelre, mais nous...

— Tu es le seul responsable, cracha Quenthel. (Elle finit néanmoins par lui adresser un sourire.) Tzirik méritait toutefois de mourir.

Les serpents de son fouet sifflèrent pour exprimer leur assentiment.

Pharaun opina du chef, satisfait que la prêtresse de Lolth reconnaisse le bien-fondé de sa décision. La magie de Tzirik avait permis à leur groupe de voyager du Plan Astral jusqu'aux Fosses démoniaques, le royaume divin de la déesse que Quenthel servait – une déesse malheureusement silencieuse depuis un certain temps. Dans les Fosses, les compagnons avaient découvert pourquoi les prêtresses de Lolth ne parvenaient plus à invoquer leurs sorts : leur déesse avait disparu. Son temple semblait abandonné, la porte de l'édifice religieux condamnée par une gigantesque pierre noire sculptée à son effigie.

Ils n'avaient cependant pas eu le temps de découvrir si cette situation était un choix délibéré de Lolth. Comme Pharaun l'avait

prédit, Tzirik les avait trahis et avait utilisé ses facultés magiques pour invoquer la divinité à qui il obéissait. Vhaeraun avait attaqué le visage de pierre et avait presque réussi à le briser lorsque le dieu Selvetarm, le champion de la Reine Araignée, était apparu pour le protéger.

Après avoir compris que Tzirik n'avait pas la moindre intention de les laisser repartir, Pharaun avait ordonné à Jeggred de tuer Tzirik en prétendant que l'ordre provenait directement de Quenthel, sa maîtresse. La mort du prêtre avait chassé les drows des Fosses démoniaques et les dieux seuls y étaient demeurés. Et pour autant que Pharaun le sache, Vhaeraun et Selvetarm étaient peut-être encore engagés dans leur combat divin.

Si Vhaeraun sortait victorieux de cet affrontement et réussissait à détruire Lolth, une nouvelle ère s'ouvrirait pour les elfes noirs. Le Seigneur Masqué préférait les mâles aux matriarches qui dirigeaient la société drow et sa victoire inciterait sans nul doute les mâles désabusés de Menzoberranzan à se révolter encore plus qu'au cours du dernier soulèvement que la cité avait connu. Par contre, si Selvetarm parvenait à protéger la Reine des Araignées, Lolth pourrait bien réapparaître, restaurer sa toile arcanique et ses prêtresses recouvriraient ainsi leurs sorts. Quoi qu'il puisse advenir, Pharaun désirait faire partie des vainqueurs... ou du moins sembler servir leurs intérêts.

— Comme je le disais, poursuivit Pharaun, les drows de la Maison Jaelre nous recherchent et la forêt est également infestée d'elfes des bois. Nous nous porterons bien mieux dès que nous aurons rejoint les tunnels de l'Outreterre.

Il s'arrêta un instant pour lorgner la forêt et l'éclat du soleil qui se réverbérait sur la neige fondue recouvrant les arbres et le sol lui fit plisser les yeux. Le mage regrettait d'avoir choisi de téléporter leur groupe à cet endroit. Son sort lui avait permis de s'échapper de la forteresse de la Maison Jaelre, mais le portail qu'il avait espéré pouvoir franchir pour les séparer encore plus de leurs poursuivants ne fonctionnait que dans un sens. Ils étaient pris au piège à la surface du monde, à l'entrée d'une petite grotte.

— Je me demande si les autres ont trouvé le moyen de rejoindre les souterrains de l'Outreterre, marmonna Pharaun.

En réponse à son interrogation, Valas Hune apparut subitement en sortant d'un taillis de broussailles touffues avec une furtivité qui s'expliquait en partie par la cotte de mailles magique qu'il portait. Une paire de kukris magiques aux lames courbes pendait à sa ceinture et sa tunique était recouverte d'une incroyable collection de talismans enchantés aux origines outreterriennes diverses. Le mercenaire – ses yeux ambrés larmoyaient légèrement à cause du soleil – était doté d'une mâchoire carrée qui semblait serrée en permanence. Il était

généralement tendu et vigilant comme s'il s'attendait à recevoir un coup. Sa peau d'ébène était couverte d'un entrelacs de petites cicatrices grisâtres, l'héritage ancien de deux siècles de batailles.

Valas désigna de la tête l'endroit d'où il venait.

— J'ai découvert un temple en ruine à quelque distance de notre grotte, dit-il. Il est sis autour d'une caverne.

Le regard de Quenthel s'illumina et les vipères de son fouet s'immobilisèrent, captivées.

— Est-ce qu'elle mène aux Royaumes souterrains ? demanda-t-elle.

— Oui, Maîtresse, répondit Valas en s'inclinant légèrement.

Pharaun s'avança à grands pas et posa son bras sur les épaules de l'éclaireur.

— Bien joué, Valas, lui dit-il d'une voix enjouée. J'ai toujours dit que tu pourrais renifler un tunnel à un kilomètre à la ronde. Tu peux nous y conduire ! Nous allons bientôt retrouver notre Menzoberranzan chérie et désaltérer notre soif avec les meilleurs vins de...

— Je ne crois pas, déclara Quenthel en se redressant, les mains posées sur les hanches, les vipères affichaient le même regard venimeux que leur maîtresse. La déesse a disparu et elle subit peut-être, en ce moment même, des attaques répétées. (Elle fronça les sourcils.) J'espère que tu ne suggères pas, mon cher Pharaun, de tourner le dos à Lolth ? Si c'est le cas, je suis certaine que la Mère Matrone Baenre s'arrangera pour que ton châtiment soit exemplaire.

Valas lorgna les deux drows querelleurs et fit un pas sur le côté pour se libérer de l'étreinte du mage.

— Tourner le dos à Lolth ? répéta Pharaun en gloussant pour dissimuler sa nervosité. Bien sûr que non. Je suggérerais simplement de suivre les ordres de la Mère Matrone. Elle nous avait donné l'ordre de découvrir ce qui était arrivé à Lolth... et nous le savons désormais. Nous n'avons peut-être pas trouvé toutes les réponses, mais nous possédons des pièces importantes du puzzle. La Mère Matrone désirerait sans doute apprendre ce que nous savons déjà. L'Archimage ne répondant plus à mes messages, je ne suis même pas sûr qu'il reçoive mes rapports. Je pense que nous devrions personnellement leur faire part de nos découvertes.

— Un seul parmi nous va se charger de cette mission, lui dit Quenthel. Mais cela ne sera pas toi. Tu dois accomplir d'autres choses bien plus importantes. (Elle s'arrêta un instant pour réfléchir.) Tu sais invoquer les démons, n'est-ce pas ?

Pharaun plissa un sourcil.

— En effet, je possède des sorts qui permettent de faire une telle chose, répondit-il. Mais quel est le rapport avec...

— Nous allons retourner dans les Fosses démoniaques – mais en personne cette fois-ci, lui annonça Quenthel. Et avec un guide bien plus digne de confiance que Tzirik.

Valas haussa les épaules avant de poser sa question.

— Un démon ? (L'éclaireur généralement taciturne croisa le regard furieux de Quenthel et parut se rendre compte subitement qu'il avait parlé à voix haute. Il s'inclina pour s'excuser.) Je vous obéirai, Maîtresse.

Pharaun se comporta plus brusquement.

— En supposant que je parvienne à invoquer un démon, comment allons-nous pouvoir l'empêcher de nous déchiquter et le contraindre à nous servir de guide pour notre petite virée dans les Abysses ? Même l'Archimage Gromph ne se risquerait pas à convoquer un démon sans pentacle doré pour le lier. Nous sommes en pleine nature, dans les Royaumes de la Lumière, si vous l'avez oublié. Où pourrais-je bien trouver les composantes de sort nécessaires pour...

— Jeggred.

Pharaun plissa les sourcils d'incertitude et se demanda s'il avait bien entendu ce que venait de dire Quenthel.

— Jeggred, répéta-t-elle. Nous utiliserons son sang. Tu pourras tracer ton pentacle d'invocation avec son sang...

— Ah..., répondit simplement Pharaun en maudissant intérieurement la prêtresse, car il savait qu'elle avait raison.

En effet, le sang d'un draegloth pouvait lier un démon, mais un démon bien particulier : la créature qui avait engendré le fils demi-fielon de la Mère Matrone Baenre – c'est-à-dire le père de Jeggred.

Pharaun n'avait pas la moindre envie de le rencontrer, en personne ou autrement d'ailleurs, mais il savait qu'il n'avait pas vraiment le choix. Notamment s'il désirait maintenir son apparente loyauté vis-à-vis de Lolth – une chose nécessaire pour conserver son statut de Maître de Sorcere. Comme Valas avant lui, Pharaun s'inclina devant Quenthel.

— Je vous obéirai également, *Maîtresse*, répondit le mage en accentuant de façon légèrement sarcastique le dernier mot pour lui rappeler que son titre était devenu vide de sens. (Elle était peut-être la Maîtresse d'Arach-Tinilith à Menzoberranzan, mais Pharaun n'était pas vraiment un de ses serviteurs craintifs. Il pointa son doigt dans la direction indiquée par Valas quelques instants plus tôt.) Je préférerais toutefois invoquer mon sort dans les souterrains pour échapper à ces maudits rayons de soleil.

Valas et Quenthel se mirent immédiatement en marche et Pharaun fit mine de les suivre. Il s'arrêta cependant, ramassa une brindille et l'utilisa pour récupérer des toiles d'araignée sur le sentier.

Lolth était peut-être silencieuse, mais les toiles gluantes de ses rejetons étaient encore précieuses : la toile d'araignée s'avérait être une composante nécessaire dans l'incantation de plusieurs de ses sorts. Le mage rangea la petite branche entourée de toile dans l'une de ses poches et se hâta de rejoindre ses compagnons.

Chapitre 2

Halisstra se tenait au sommet du promontoire et observait la forêt en contrebas. Les arbres recouverts de neige s'étendaient à perte de vue dans toutes les directions, un lac aux reflets incroyablement bleutés ou une route aussi droite et dégagée qu'une raie au milieu des cheveux les perçait ici et là. La prêtresse Melarn comprit pour la première fois la signification du terme « horizon ». C'était la ligne distante qui reliait le vert foncé de la forêt au bleu strié de bandes blanches du ciel aveuglant.

Ryld frissonna à ses côtés.

— Je n'aime pas cet endroit, lui dit-il, sa main protégeant ses yeux. Je me sens mal à l'aise... comme exposé.

Halisstra aperçut les gouttes de sueur qui coulaient sur le front noir du guerrier et frissonna également, le vent froid hivernal soufflait sur son visage. Malgré la présence des vieilles marches taillées dans la roche qu'ils avaient découvertes sur la paroi menant au promontoire, l'escalade s'était révélée longue et pénible. Elle ne pouvait pas expliquer ce qui l'avait incitée à conduire Ryld jusqu'ici... et ne pouvait pas non plus expliquer pourquoi elle ne ressentait pas les mêmes inquiétudes que le maître d'armes. En dépit de son anxiété, Ryld, qui était aussi grand que Halisstra elle-même malgré son statut de mâle, demeurait l'archétype même du guerrier. Il portait une épée large dans le dos, une cuirasse dont le plastron d'armure en bronze était de fabrication naine, ainsi que des vambraces, articulées au coude, qui protégeaient ses bras minces et musclés d'une coque de métal. Une épée courte dans un fourreau, réservée pour les combats rapprochés, pendait à sa taille. Ses cheveux étaient coupés court pour éviter que ses ennemis puissent les saisir pendant les corps à corps. Le duvet qui recouvrait son crâne était toutefois aussi blanc que les cheveux mi-longs de Halisstra.

— Pendant un certain temps, un habitant de la surface, un mage humain, a vécu à Ched Nasad, déclara Halisstra. (L'immensité du ciel qui les surplombait la poussa à parler à voix basse : c'était comme si les dieux eux-mêmes l'observaient depuis le couvert des nuages.) Il disait sans cesse que notre cité lui donnait l'impression de vivre dans une pièce au plafond trop bas... et qu'il ne parvenait pas à oublier la

présence du plafond de la caverne au-dessus de sa tête. Ses propos me faisaient rire car je ne parvenais pas à comprendre comment un individu pouvait se sentir cloîtré dans une cité aussi bien agencée – une cité édifiée sur un lavis de toiles calcifiées ! Mais je crois que je comprends désormais ce qu'il voulait dire. (Elle fit un geste en direction du ciel.) Tout ceci me paraît si... vaste.

— Tu en as vu suffisamment ? lui demanda Ryld en grognant. Ce n'est pas ici que nous allons trouver une entrée pour rejoindre les tunnels de l'Outreterre. Je te propose de redescendre et de quitter cet endroit trop venteux.

Halisstra opina du chef. Le vent parvint à s'introduire sous l'armure qu'elle portait, malgré la tunique matelassée passée sous sa cotte de mailles qui la couvrait du cou jusqu'aux genoux et des épaules jusqu'aux coudes. Sa poitrine était ornée d'une plaque en argent frappée du symbole d'une épée, sa lame levée, une pleine lune entourée d'un halo de filaments argentés à l'arrière-plan. C'était la représentation du symbole sacré d'Eilistraée, la déesse des drows qui résidaient à la surface du monde. Le rembourrage de son armure matelassée sentait encore le sang – celui de la prêtresse que Halisstra avait tuée. Même si le sang avait séché depuis le meurtre, l'odeur hantait encore l'armure à l'instar d'un halo spectral.

Halisstra avait non seulement dérobé l'armure de Seyll, la fille Melarn avait perdu la sienne, mais également son bouclier et ses armes, dont faisait partie une fine épée longue à la poignée creuse percée de plusieurs petits trous – une poignée qui pouvait être portée aux lèvres et utilisée comme une flûte. C'était une arme splendide qui n'avait cependant pas sauvé son ancienne propriétaire ; elle était morte avant même d'avoir pu la dégainer. Trompée par l'intérêt feint de Halisstra vis-à-vis de sa déesse, Seyll avait été complètement surprise par la soudaine attaque de la prisonnière. Malgré la trahison de Halisstra, Seyll avait réussi à lui murmurer, avant de mourir, qu'elle avait encore quelque espoir pour elle. Elle le lui avait dit avec une telle certitude qu'elle avait paru s'attendre à ce que sa meurtrière la sauve.

Elle avait été stupide. Halisstra ne parvenait cependant pas à chasser de son esprit les paroles de la défunte, ainsi que l'odeur du sang séché qui imprégnait encore l'armure qu'elle avait dérobée.

La culpabilité ressemblait-elle à cela : une odeur nauséabonde impossible à chasser ?

Agacée par sa propre faiblesse, Halisstra chassa ce sentiment de son esprit. Seyll avait mérité de mourir. La prêtresse avait été stupide de faire confiance à une personne qui ne partageait pas sa foi... et encore plus stupide de faire confiance à une sœur drow.

Pourtant, se dit Halisstra en s'arrêtant pour laisser passer Ryld en

premier dans les escaliers, *Seyll avait vu juste sur certaines choses. Il serait vraiment agréable de vivre dans un lieu sans craindre constamment la lame d'un assassin.*



Ryld descendit les escaliers dans le plus grand silence en écoutant le léger cliquetis de la cotte de mailles de Halisstra. Il essayait de chasser de son esprit l'image des belles jambes de la prêtresse elfe noire si d'aventure il venait à se retourner dans sa direction. Sa vigilance n'était pas parfaite. En tant que Maître de Melee-Magthere, il aurait dû mieux contrôler ses émotions, mais Halisstra l'avait pris au piège d'une toile de désir bien plus résistante que toutes les toiles que la magie de Lolth pouvait tisser.

Au pied des marches, à l'abri du froid cinglant qui soufflait sur le promontoire, Halisstra s'arrêta pour toucher un croissant de lune sculpté dans la roche.

— C'était jadis un lieu sacré, déclara-t-elle en observant les colonnes brisées éparpillées au milieu des arbres enneigés.

Ryld se renfrogna. Dans le Monde du dessus, la végétation recouvrait tout à l'instar d'un énorme champignon. Les parois rocheuses des cavernes lui manquaient, ainsi que l'air pur qui y circulait, les odeurs de terreau humide et de feuilles mouillées de la surface lui piquaient constamment les narines. Il racla la neige avec sa botte et révéla un sol de marbre craquelé.

— Comment le sais-tu ? lui demanda-t-il.

— Ce croissant de lune est le symbole de Corellon Larethian [1](#). Les elfes qui vivaient autrefois dans ces bois devaient tenir leurs cérémonies à cet endroit. Leurs prêtres gravissaient probablement ces marches pour lancer leurs sorts sous la lune.

Ryld plissa les yeux pour examiner la boule de flammes qui flottait dans le ciel.

— Au moins, la lune n'est pas aussi lumineuse que le soleil, lui dit-il.

— Elle diffuse une lumière plus douce, répondit Halisstra. D'après mes lectures, c'est parce que les dieux qui l'ont prise comme symbole sont plus bienveillants avec ceux qui les vénèrent... mais je ne sais pas si c'est la vérité.

Ryld regarda un instant les ruines sylvestres.

— Les dieux des elfes de la surface ne doivent pas être très forts, finit-il par dire. Corellon a laissé ce temple tomber en ruine et la déesse de Seyll n'a rien fait pour la sauver de tes griffes.

— C'est vrai, répondit Halisstra en acquiesçant. Mais pourtant,

lorsque Lolth a tenté de renverser Corellon pour prendre sa place il y a plusieurs millénaires, elle a été vaincue et contrainte de s'exiler dans les Abysses.

— Les enseignements de l'Académie affirment que la déesse a quitté Arvandor 2 de son plein gré, répliqua Ryld. (Il haussa les épaules.) C'était davantage un repli stratégique.

— C'est possible, répondit Halisstra d'un ton songeur. Je ne parviens toutefois pas à oublier ce que nous avons vu dans les Fosses démoniaques. Cette pierre noire à l'effigie de Lolth ressemblait à une sorte de serrure, un verrou qui a transformé son temple en une prison – une prison façonnée par la main d'un autre dieu. La Reine Araignée finira-t-elle par en sortir ou y demeurera-t-elle prisonnière à tout jamais, sa magie perdue pour ses fidèles ?

— C'est ce que veut découvrir Quenthel, lui dit Ryld.

— Tout comme moi, déclara Halisstra. Mais pour des raisons différentes. Si Lolth est morte ou prise au piège d'une Rêverie éternelle, pourquoi continuer à obéir aux ordres de Quenthel ?

— Pourquoi ? s'exclama Ryld. (Il commençait à entrevoir les dangers qui semaient la voie périlleuse que les pensées de l'elfe noire arpentaient.) Je vais te le dire. Qu'elle possède encore ses sorts ou non, Quenthel Baenre demeure à la fois la Maîtresse d'Arach-Tinilith et la Première Sœur de la Mère Matrone de la Maison Baenre. Si je venais à défier Quenthel, je perdrais mon statut de Maître de Melee-Magthere. Et à l'instant même où Menzoberranzan découvrira ma duplicité, tous les membres de l'Académie dégaineront leurs lames pour verser mon sang.

— Tu as raison, dit Halisstra en soupirant. Mais dans une autre cité, tu...

— Je n'ai pas l'intention de mendier quelque nourriture à la table d'une autre personne, lui avoua Ryld sans ménagement. Et la seule autre cité dans laquelle j'aurais pu élire résidence, par ton intermédiaire, a été détruite. Avec la disparition de Ched Nasad, tu n'as plus de foyer où retourner. C'est pourquoi tu dois t'attirer les faveurs de Quenthel afin de pouvoir trouver une place à Menzoberranzan lorsque nous repartirons dans l'Outreterre.

Halisstra laissa passer quelques instants avant de répondre.

— Et si je ne repartais pas ? lui dit-elle.

— Pardon ? lui demanda-t-il.

— Et si je ne repartais pas pour l'Outreterre ?

Ryld lorgna la forêt qui les encerclait complètement. À la différence des tunnels de roche solides et silencieux dont il avait l'habitude, les arbres et les broussailles constituaient un obstacle poreux et la végétation s'emplissait constamment des bruissements et

grincements des petits animaux qui animaient la forêt. Ryld ne savait pas ce qui le dérangeait le plus : le sentiment de crainte éprouvé sous la vaste étendue du ciel ou le sentiment qu'il ressentait en ce moment même – comme si les bois les observaient.

— Tu es folle, lança-t-il à Halisstra. Tu ne survivrais pas longtemps seule dans cet endroit. Notamment sans tes sorts pour...

La colère illuminant le regard de l'elfe noire, Ryld regretta subitement ses paroles imprudentes. Avec la discussion de Halisstra à propos des dieux de la surface, il avait oublié l'espace d'un instant qu'il s'adressait à une prêtresse de Lolth et à la femelle d'une Maison nobiliaire. Il commença à s'incliner pour lui présenter ses excuses, mais elle le surprit en posant sa main sur son bras.

Il dut tendre l'oreille pour entendre les quelques paroles qu'elle prononça à voix basse.

— Nous parviendrions à survivre tous les deux.

Il la dévisagea en se demandant s'il avait bien entendu sa déclaration. Et il sentait toujours sa main presser son bras. Le contact de ses doigts était doux, mais il avait l'impression qu'il brûlait sa peau et emplissait son corps d'une forte chaleur.

— Nous *pourrions* en effet survivre tous les deux dans cet endroit, admit-il en regrettant aussitôt ses paroles lorsqu'il vit l'éclat qui brûlait dans le regard de Halisstra.

L'alliance qu'il venait de sceller involontairement avec la prêtresse ne serait probablement pas plus solide que son amitié avec Pharaun. Halisstra l'entretiendrait tant qu'elle servirait ses desseins et l'abandonnerait à l'instant même où elle se révélerait gênante – à l'instar de Pharaun qui l'avait abandonné dans une situation des plus désespérées lorsque les deux compagnons avaient tenté de s'échapper de la forteresse-stalactite de Syrzan.

Les talents de méditation de Ryld lui avaient permis de sauver sa peau et de recouvrer sa liberté. Lorsqu'il avait retrouvé le mage quelque temps après, ce dernier lui avait donné une tape dans le dos en prétendant qu'il avait, bien évidemment, anticipé la survie du maître d'armes. Pourquoi sinon aurait-il abandonné son « ami le plus cher » ?

Halisstra lança un sourire à Ryld qui la fit paraître à la fois fourbe et séduisante.

— Voilà ce que nous allons faire..., commença-t-elle.

En son for intérieur, Ryld tressaillit en entendant Halisstra utiliser le « nous », mais son visage demeura impassible en l'écoutant.



Danifae, cachée derrière un arbre, observait Halisstra et Ryld qui discutaient au milieu des ruines du temple. Il était manifeste qu'ils ourdissaient quelque chose. Les deux elfes noirs parlaient d'une voix bien trop basse pour que la captive de guerre puisse entendre leurs paroles ; ils étaient en sus très proches : la scène les fit passer pour deux conspirateurs. Il était également manifeste, au vu du rapide baiser que Ryld donna à Halisstra à la fin de leur conversation, qu'ils étaient devenus amants – ou qu'ils le deviendraient bientôt.

En les observant, Danifae ressentit une colère sourde et froide. Ce n'était pas de la jalousie, car elle ne se souciait ni de Ryld ni de Halisstra, mais de la frustration provoquée par le fait qu'elle n'ait pas séduit le guerrier la première.

Danifae était bien plus séduisante que son ancienne maîtresse. Alors que Halisstra était mince, avec une poitrine et des hanches peu généreuses, Danifae possédait un corps aux formes sensuelles. Les cheveux de Halisstra étaient blancs alors que ceux de Danifae possédaient des reflets argentés et brillants.

Le visage de Halisstra était plutôt attrayant – elle avait un nez légèrement retroussé et des yeux rouges brillants ordinaires –, mais Danifae possédait une peau des plus douces, des lèvres pulpeuses et des sourcils élégamment dessinés qui surplombaient des yeux gris pâle saisissants. Mais à en juger par la scène emplie de mièvrerie des deux amants, Danifae aurait dû cependant utiliser ses atouts bien plus tôt.

La captive de guerre avait jeté son dévolu sur Quenthel, la prêtresse plus âgée et plus expérimentée avait quelque peu deviné la nature de ses désirs immédiats. À moins d'être stupide, il était aisé de savoir pourquoi Danifae avait séduit la Maîtresse d'Arach-Tinilith. C'était même prévisible.

Danifae s'attendait à rencontrer davantage de difficultés lorsqu'elle commencerait à s'intéresser à Pharaun ou Valas. Le Maître de Sorcere était rusé. Il serait probablement plus difficile à manœuvrer dès que les choses évolueraient, mais son antipathie non dissimulée à l'égard de Quenthel pouvait l'aider. Valas avait été engagé par la Maison Baenre qui payait ses services et Danifae savait qu'il lui serait impossible de le rémunérer dans un proche avenir – une chose pour le moins délicate. Quant à Jeggred...

Pour finir, Ryld, avec son amour pour le moins étrange vis-à-vis de sa maîtresse, son « ancienne maîtresse en devenir », serait le plus difficile de tous à séduire.

Quel intérêt y a-t-il de jouer une partie de sava, se dit-elle, si on ne contrôle pas toutes les pièces du jeu ?

Valas s'avança au milieu des ruines, Pharaun et Quenthel sur ses talons, Jeggred les rattrapa quelques instants plus tard en bondissant. Le faux sourire que Halisstra adressa à Quenthel et la façon dont Ryld

croisa délibérément le regard de Pharaun confirmèrent les soupçons de Danifae. La fille Melarn se préparait à trahir ses sœurs prêtresses et Rylid son ancien ami.

Danifae sourit. Elle ne savait pas ce qu'ils pouvaient bien préparer – pas encore –, mais quoi que cela puisse être, elle était persuadée qu'elle pourrait en tirer profit. Elle s'avança dans la clairière pour rejoindre ses compagnons.

Avec un claquement subit de son fouet, Quenthel indiqua aux autres de se rassembler autour d'elle.

— Valas a découvert un passage pour rejoindre l'Outreterre, leur annonça-t-elle. Dès que nous serons à l'abri des tunnels, Pharaun lancera un sort. Nous allons retourner dans les Fosses démoniaques. Tous à l'exception d'un individu parmi nous. L'un d'entre vous va porter un message à Menzoberranzan, un message qu'il devra délivrer à la Mère Matrone.

Le regard de Quenthel balaya les membres de leur groupe et Danifae remarqua l'indécision qui y brillait. La haute prêtresse ne savait visiblement pas qui elle allait choisir, et en qui elle pouvait avoir confiance. Danifae saisit sa chance et se prosterna devant la prêtresse Baenre.

— Laissez-moi vous rendre ce service, Maîtresse, lui dit-elle. Je vous servirai aussi loyalement que je sers Lolth.

Tandis qu'elle parlait, Danifae regarda Halisstra d'un œil torve en espérant que Quenthel comprenne son allusion. Halisstra s'était comportée de façon blasphématoire au cours de leur voyage dans les Fosses démoniaques et il était donc impossible de lui faire confiance.

Tout comme Danifae. Car elle n'avait pas la moindre intention de rejoindre Menzoberranzan si la prêtresse la choisissait comme messagère. En effet, un mage de Sschindylryn 3 serait peut-être capable de l'aider à se libérer, une bonne fois pour toutes, du lien magique détestable qui l'unissait à Halisstra.

Danifae sentit la main de Quenthel lui toucher les cheveux et elle leva les yeux, le visage plein d'attente.

— Non, Danifae, déclara Quenthel, sa main la caressant légèrement. Tu resteras à mes côtés.

Danifae serra les dents. La séduction de la haute prêtresse Baenre avait manifestement trop bien réussi.

Halisstra s'avança et, à la grande surprise de Danifae, se mit également à genoux devant Quenthel.

— Maîtresse, déclara Halisstra. Laissez-moi porter votre message. Je sais que je vous ai déçue ces derniers temps, notamment lorsque nous nous trouvions devant le temple de la déesse. Je vous prie de me donner l'occasion de me... racheter.

— Non ! cracha Danifae. Elle prépare quelque chose. Elle n'a pas l'intention de se rendre à Menzoberranzan. Elle...

Halisstra s'esclaffa.

— Et où pourrais-je *bien* aller, Danifae ? lui demanda-t-elle. Ched Nasad est en ruine. Je n'ai plus aucune Maison. Et j'ai besoin de me constituer un nouveau foyer pour vivre... à Menzoberranzan. Je pourrais commencer en bravant les périls du Monde du dessus pour porter un message vital à la Première Maison de cette cité !

Danifae plissa les yeux. Elle détectait que sa maîtresse préparait quelque intrigue.

— Vous voulez rejoindre Menzoberranzan en voyageant à la surface ? lui demanda-t-elle en crachant son dernier mot. Toute seule ? Dans cette forêt infestée de membres de la Maison Jaelre ? Vous allez vous faire capturer avant même la tombée de la nuit.

La captive de guerre se réjouit de voir Quenthel opiner du chef. Elle allait probablement rejeter l'idée stupide de Halisstra et choisir d'envoyer Danifae à sa place. Un sourire se dessina cependant sur les lèvres de Halisstra et Danifae comprit qu'elle venait de faire involontairement le jeu de sa maîtresse.

— Ceci va m'aider, déclara Halisstra en tapotant l'étui de cuir qui renfermait sa lyre. Je connais un chant *bae'qeshel* qui permet de marcher sur les vents. Grâce à lui, je vais pouvoir rejoindre Menzoberranzan en une dizaine tout au plus.

— Je ne vous ai jamais vue lancer un tel sort, lui dit Danifae en la lorgnant.

— Il ne m'aurait pas été très utile dans l'Outreterre, lui répondit Halisstra avec un haussement d'épaules. Il n'y a pas de vent ; en outre, je finirais par me cogner à des parois rocheuses. Quoi qu'il en soit, je n'ai pas coutume de devoir me justifier devant une prisonnière de guerre. Notre situation a peut-être un peu changé, Danifae, mais pas complètement.

Pas encore, pensa Danifae.

La captive de guerre s'agrippa au genou de Quenthel pour la supplier.

— Ne l'envoyez pas à Menzoberranzan, lui dit-elle. Choisissez-moi plutôt. Si Halisstra venait à mourir, je...

— Tu serais inconsolable, c'est ça ? lui dit Quenthel avec un petit sourire narquois. (La haute prêtresse connaissait parfaitement les détails du Lien magique qui les unissait.) Halisstra va partir pour la Cité des araignées. Avec toi à mes côtés, nous pourrons suivre ses déplacements et savoir tout au moins si elle est toujours en vie. Car vous êtes toutes deux, misérables femelles apatrides, les membres de notre groupe dont je peux vraiment me passer.

Obéissante, Danifae baissa le regard : une colère noire grondait en elle. Halisstra, seule dans le Monde du dessus, finirait probablement par mourir. Ce n'était qu'une simple question de temps.

Et lorsqu'elle mourrait, la magie du Lien qui les unissait s'activerait pour faire périr également Danifae.

1. Chef du panthéon elfique ; le Créateur des Elfes est également le père d'Eilistraée. (*NdT*)

2. Demeure extraplanaire du panthéon elfique bienveillant. (*NdT*)

3. Cité drow située sous le Cormyr qui utilise des portails pour explorer d'autres zones de l'Outreterre. (*NdT*)

Chapitre 3

Valas sentit la tension qui nouait ses épaules se détendre un peu, environné par l'obscurité qu'il appréciait tant. La vive lumière du soleil avait fini par disparaître après le troisième coude du tunnel qu'il suivait. Il sentait encore l'odeur terreuse des feuilles humides de la forêt, les Royaumes de la Surface se trouvaient juste au-dessus de leurs têtes, mais l'air qu'il respirait devint rapidement plus pur. En descendant dans la crevasse rocheuse qui reliait les différents tunnels souterrains, les yeux de l'éclaireur se réadaptèrent à l'obscurité. Le picotement constant provoqué par le soleil disparu, il put enfin rouvrir complètement les paupières et utiliser sa vision nocturne pour la première fois depuis plusieurs jours.

Derrière lui, Quenthel et les autres le suivaient en file indienne. Ils s'étaient tous tus instinctivement à l'instant même où ils avaient quitté la surface. Même les tunnels supérieurs de l'Outreterre pouvaient se révéler dangereux pour les voyageurs trop confiants, et ce nouveau tunnel était un territoire inconnu. À la différence de Valas, les autres compagnons ne se déplaçaient malheureusement pas silencieusement. Le mercenaire entendit derrière lui le raclement métallique d'une armure contre la pierre, un de ses compagnons se glissait de biais pour avancer dans un passage étroit du tunnel. Quelques instants plus tard, il entendit une des femelles retenir légèrement sa respiration, cette dernière trébucha et ses bottes grattèrent la roche. Il se retourna brusquement, le regard plein de colère, pour l'avertir, en signant, de se déplacer plus discrètement, mais il s'arrêta lorsqu'il découvrit que la responsable était Quenthel, pas Danifae. La captive de guerre s'était de nouveau placée à l'arrière du groupe, juste devant Ryld. D'après le mercenaire, l'elfe noire ne craignait pas les dangers potentiels qui pouvaient se présenter à l'avant mais, avec le départ de Halisstra, elle préférait garder un œil sur ses compagnons.

— Pourquoi t'es-tu arrêté ? signa Quenthel qui avançait derrière Pharaun. Continue à avancer.

Une des vipères de son fouet passé à la ceinture siffla légèrement dans le tunnel.

Valas opina du chef et se remit en marche. Pharaun avait repris sa

place juste derrière lui et lorgnait constamment le tunnel par-dessus son épaule, comme s'il cherchait quelque chose. D'un autre côté, Ryld n'avait cessé de regarder dans le tunnel derrière lui. Chaque fois que Valas croisa son regard, le maître d'armes l'avertit en signant qu'il pensait que leur groupe était suivi. L'éclaireur de Bregan D'aerthe ne l'avait jamais vu aussi nerveux.

Lors des deux premiers avertissements de Ryld, Valas s'était retourné pour vérifier par lui-même, mais il n'avait rien repéré : aucun bruit et aucune trace de poursuivants éventuels. C'est pourquoi il ignorait désormais les regards anxieux du guerrier drow.

Halisstra partie pour Menzoberranzan, leur groupe était maintenant composé de six membres. Personnellement, Valas pensait que la décision de Quenthel d'envoyer seule la prêtresse Melarn vers Menzoberranzan était imbécile. Il doutait que l'elfe noire puisse survivre sans la magie de Lolth pour la protéger – une chose que devait également penser Quenthel. Elle espérait probablement pouvoir se débarrasser d'une prêtresse rivale qui aurait pu tirer profit de la réussite prochaine de leur mission visant à expliquer le Silence de Lolth – si d'aventure ils parvenaient à retourner dans les Fosses démoniaques.

Pour la énième fois depuis que Quenthel avait avoué son intention d'invoquer un démon, Valas se demanda comment une telle chose pourrait les aider. Il était très probable que le démon se retourne contre eux et qu'il les dévore sans rien leur révéler de la marche à suivre pour rejoindre les Abysses.

Mais il se souvint que le lot d'un mercenaire n'était pas de mettre en doute les décisions de son employeur, mais de les accepter... et de s'incliner. Il continua à les guider dans le tunnel souterrain. Avancant précautionneusement dans l'obscurité inconnue, Pharaun toujours pressé dans son dos, Valas tripota une des amulettes accrochées à sa tunique – sa pièce porte-bonheur frappée du même symbole sur les deux faces – en espérant qu'elle lui donnerait le courage nécessaire d'affronter le démon lorsqu'il se jetterait sur eux... une chose dont il était persuadé.



Halisstra se tenait de nouveau sur le promontoire qui surplombait le temple en ruine et regardait l'horizon. Les autres avaient rejoint les tunnels familiers de l'Outreterre depuis quelque temps et le soleil se couchait lentement à l'horizon, les nuages s'auréolaient d'un halo rose et or. Même si ses yeux larmoyaient à cause de la douleur provoquée par l'éclat brillant de l'astre solaire, Halisstra était véritablement

fascinée et observait le ciel se teinter de différentes couleurs, l'orange laissait place au rouge puis au violet, de nouveaux motifs se formaient chaque fois que les rayons obliques du soleil frappaient les nuages sous un nouvel angle. Elle commençait à comprendre pourquoi les habitants de la surface évoquaient avec autant d'admiration les couchers de soleil.

La forêt en contrebas s'assombrit et sa vue se modifia par elle-même pour adopter sa vision nocturne. Elle aperçut des oiseaux voler dans les branches des arbres et entendit le bourdonnement de nombreuses ailes, un vol d'oiseaux traversait le sous-bois en direction du promontoire. Elle avait lu que les créatures qui vivaient à la surface suivaient les cycles du jour et de la nuit et elle comprit subitement que l'éclairage magique de Ched Nasad ainsi que le célèbre pilier Narbondel de Menzoberranzan, utilisés pour marquer le passage du « jour » et de la « nuit » dans l'Outreterre, étaient en réalité des vestiges rescapés du temps jadis lorsque les drows vivaient encore à la surface. Les membres de la Maison Jaelre, en rejetant la foi de Lolth pour rejoindre le Monde de la Lumière, avaient-ils simplement répondu à un appel que les autres drows n'avaient pas encore entendu ?

La volée d'oiseaux s'était rapprochée et emplissait la cime des arbres d'étranges trilles sifflants, juste sous le promontoire. Un des oiseaux s'éleva au-dessus des arbres, ses ailes battaient l'air si rapidement qu'elles étaient à peine visibles. Halisstra ne reconnut ces « volatiles » que lorsqu'ils se rapprochèrent vraiment d'elle. Le corps poilu, huit pattes, une longue trompe en forme d'aiguille : ces différents traits caractéristiques appartenaient à une créature qui représentait également un danger à la surface. Notamment lorsqu'elles n'étaient pas seules à se diriger vers elle à la vitesse d'une flèche en plein vol, mais qu'elles se déplaçaient en une volée entière.

— Lolth me garde, murmura Halisstra. Des striges.

Elles étaient bien trop proches pour que la fille Melarn puisse utiliser son arbalète. Halisstra dégaina rapidement l'épée longue de Seyll et se prépara à affronter cette nouvelle menace. Elle comprit que sa cotte de mailles ne lui apporterait malheureusement pas une grande protection, car les minces appendices des striges pénétreraient facilement les mailles de son armure.

La première strige plongea en piqué dans sa direction et Halisstra leva son épée longue pour la frapper. Sa prise sur la poignée de l'arme était encore maladroite car la lame était plus lourde que les épées qu'elle avait coutume de manier. Malgré son handicap, elle toucha la créature et la trancha en deux.

Puis une dizaine de créatures l'attaqua en fondant sur elle.

Pendant quelques folles secondes, Halisstra parvint à parer leurs

attaques, à en tuer deux autres avec son arme et à mutiler la trompe de l'une d'entre elles avec un coup de son petit bouclier de métal qu'elle portait au bras gauche.

Elle sentit une douleur fulgurante traverser son épaule droite : une strige y avait planté sa trompe. Un instant plus tard, une autre créature plongea son appendice derrière sa jambe gauche, juste sous le genou. La force du coup la fit chanceler. Elle esquaiva les attaques des autres striges en gigotant comme une damnée et parvint à éviter une trompe qui visait sa nuque. Elle frappa la strige avec son arme en se retournant brusquement.

D'autres créatures plongèrent dans sa direction – la volée devait maintenant être composée d'une vingtaine de striges – et Halisstra tendit la main gauche pour agripper celle qui avait planté sa trompe derrière son genou. Elle serra violemment la créature et entendit un petit bruit des plus agréables, le corps bouffi de la strige éclatait. La prêtresse elfe noire l'arracha de son genou et lança son corps au loin en remarquant à peine le sang qui recouvrait sa main gantelée. Dans l'intervalle, la trompe de la strige plantée dans son épaule continua à la vider de son sang.

La volée de striges poursuivit son vol frénétique autour d'elle et quatre autres créatures transpercèrent son corps avec leurs appendices. La première pénétra son bras gauche, les deux suivantes sa jambe droite et la dernière son épaule droite, à côté de celle qui la vidait goulûment de son sang. Halisstra en élimina deux autres avec l'épée longue qui ne cessait de produire des bruits discordants et constants, l'air s'introduisant dans les trous de sa poignée, comme un individu jouant mal d'une flûte. Halisstra, qui perdait rapidement ses forces, les nombreuses striges la vidant de son sang, fut prise d'un frisson soudain lorsqu'elle comprit qu'elle allait peut-être mourir à cet endroit. Lolth ne la protégeait plus et ne lui conférait plus les sorts qu'elle aurait pu invoquer pour repousser ces viles créatures. Le seul sort *bae'qeshel* qui pouvait affecter un aussi grand nombre de créatures nécessitait un instrument de musique comme composante matérielle... et Halisstra ne pouvait pas pincer les cordes de sa lyre et combattre en même temps.

Elle comprit alors quelque chose. Elle pourrait peut-être utiliser un autre instrument, plus proche d'elle...

Abandonnant toute tentative de frapper les striges, qui étaient désormais bien trop nombreuses, Halisstra leva l'épée de Seyll devant son visage et porta la poignée à ses lèvres. Elle ferma les yeux et souffla dans la poignée de telle façon que l'air expiré ne s'échappe que par un seul trou. Les genoux fléchis à cause de la perte de sang trop importante, elle sentit la magie s'échapper de ses lèvres pour s'infiltrer dans la poignée de l'épée longue et ressortir par le trou flûté... et se

transformer en un effet dévastateur. Une simple note – douce, aiguë et incroyablement puissante – explosa dans l'air et ses oreilles bourdonnèrent. Tout autour d'elle, les striges qui voletaient dans l'air furent frappées par la déflagration sonique. Celles qui avaient plongé leurs appendices dans son corps tressaillirent, s'arrêtèrent un instant de pomper son sang, puis s'effondrèrent à terre en produisant des bruits secs.

Dans le silence qui suivit l'explosion, Halisstra entendit uniquement le bruit de sa propre respiration. Elle rouvrit les yeux et découvrit des dizaines de striges écroulées à terre ; certaines des créatures gigotaient encore. Elle ramassa la plus proche et la serra entre ses doigts. Son petit corps explosa et le sang de la créature – le sang de Halisstra en réalité – trempa ses gants. Elle la relâcha et passa d'une strige à l'autre afin de toutes les supprimer. Puis elle retira ses gants trempés de sang et les jeta au sol.

Après tout, le monde de la surface n'était peut-être pas qu'un lieu empli de beauté.

Elle comprit enfin que quelque chose avait dérangé les striges dans la forêt en contrebas – une chose qui se déplaçait dans le sous-bois en direction du promontoire où elle se tenait. Elle s'accroupit et redescendit les escaliers afin de trouver un lieu sûr où se cacher.



Valas fit signe à ses compagnons de s'arrêter lorsque le tunnel, qui n'avait cessé de sinuer dans les profondeurs en direction de la véritable Outreterre, atteignit un tas de pierres brisées qui donnait sur une caverne de taille moyenne, son sol de pierre dissimulé par une mare d'eau profonde. Pharaun laissa échapper un petit gloussement qui rompit le silence.

— C'est parfait, souffla-t-il.

— Ne fais pas de bruit, le réprimanda Valas, mais Pharaun continua néanmoins à glousser.

— Tu sais, l'endroit va résonner de mille bruits dans quelques instants, dit le mage en lui faisant un clin d'œil. (Puis il s'adressa aux autres en criant, les drows se trouvaient encore dans la partie supérieure du tunnel, à un endroit où Valas ne pouvait pas les apercevoir.) Maîtresse, j'ai trouvé un endroit qui sera parfait. Occupez-vous de Jeggred.

Valas entendit Quenthel donner l'ordre au draegloth de s'agenouiller et le bruit d'une dague quittant son fourreau. Pendant ce temps, Pharaun posa sa main sur l'épaule du mercenaire.

— Excuse-moi, lui dit-il. Je dois passer.

Valas ne savait pas encore précisément ce que le mage allait faire, mais il se plaqua docilement contre la pierre froide du tunnel afin que Pharaun puisse pénétrer dans la caverne. Le mage plongea la main dans une des poches de son *piwafwi* et en extirpa un petit cône de verre. Retroussant sa manche, il pointa le cône en direction de la mare d'eau à ses pieds.

— *Chalthinsil* ! lança-t-il d'un cri dans la caverne.

Au même moment, un cône d'air glacial jaillit du morceau de verre et remplit l'air d'un nuage de givre tourbillonnant. Le froid magique toucha la mare d'eau et la transforma instantanément en glace. Le givre continua à bouillonner dans l'air un instant encore, les murs et le plafond de la caverne se recouvraient de cristaux de glace blancs et scintillants. Puis il disparut en laissant dans l'air un froid qui fit frissonner Valas.

Pharaun rangea le cône de verre dans son *piwafwi*.

— C'est parfait, déclara de nouveau Pharaun en regardant le sol gelé. Il est uni et lisse. Ça va bien m'aider. (Puis il cria par-dessus son épaule :) Quenthel, je suis prêt.

Dans le tunnel derrière lui, Valas entendit le sifflement d'excitation d'une vipère du fouet de Quenthel. Un instant plus tard, il sentit l'odeur caractéristique et métallique du sang fraîchement versé. Le bras de la haute prêtresse apparut à l'entrée de la caverne et tendit une coupe à Pharaun. Le mage redescendit l'entrée pentue de la grotte en prenant bien soin de ne pas renverser la coupe.

Quenthel et Danifae se pressèrent dans le dos de Valas afin de voir ce qui se passait dans la caverne. Quenthel claqua des doigts et Jeggred les rejoignit également, haletant, son souffle infect remplissant l'air froid du tunnel. Une de ses grosses mains de guerrier serrait le poignet d'un de ses bras plus petits. Du sang s'était agglutiné entre ses doigts serrés et coulait sur la roche à ses pieds. Ryld les rejoignit quelques secondes plus tard ; le guerrier avait enfin décidé d'abandonner sa surveillance prudente du tunnel derrière eux.

Pharaun s'était déjà avancé sur la glace et glissait doucement. Sous le regard de ses compagnons, il sortit une dague et dessina une grande étoile à six branches sur la surface du sol gelé en s'appliquant bien pour creuser des lignes profondes, comme des rigoles. Lorsqu'il eut terminé, il se releva et observa le symbole avec attention afin d'y déceler la moindre imperfection.

— Six branches ? demanda Quenthel en fronçant les sourcils. Pourquoi n'as-tu pas dessiné un pentacle ordinaire ?

— N'importe qui peut invoquer un démon avec un pentacle, déclara Pharaun en haussant les épaules. J'aime faire les choses avec un peu plus de panache. (Il se déplaça autour du symbole et versa le sang contenu dans la coupe dans une des lignes creusées dans la glace.

Un instant plus tard, il leva la main en direction de ses compagnons pour attirer leur attention.) Jeggred, tu peux venir.

Après avoir lancé un coup d'œil à sa maîtresse, cette dernière opinant du chef, le draegloth avança en bondissant en direction de la mare gelée. Des pierres se détachèrent sur son passage et glissèrent dans l'entrée pentue de la caverne puis sur le sol gelé. Jeggred traversa la caverne pour rejoindre le mage et ouvrit docilement la main, Pharaun lui ayant fait signe de lâcher son bras. Le Maître de Sorcere agrippa son bras et avança la coupe sous son poignet lacéré. La coupe de nouveau remplie, il indiqua au draegloth de reposer sa main sur sa blessure et continua à remplir les lignes creuses du symbole avec le sang du demi-fiélon.

Le mage fut contraint de répéter le même processus deux fois encore pour remplir complètement l'étoile à six branches. Malgré la perte de son sang, Jeggred demeura complètement impassible durant toute la préparation. Lorsque Pharaun finit par le renvoyer, le draegloth remonta la pente en bondissant pour rejoindre les autres.

— Et maintenant, déclara Pharaun en faisant craquer ses doigts en étirant son corps, je vais attaquer la partie la plus difficile.

Il sortit une bougie d'une de ses poches. Il la coupa en six morceaux puis tailla une des extrémités des six petites bougies pour révéler la mèche. Il tourna autour du symbole et creusa un trou à l'extrémité de chaque branche pour y placer les bougies. Il se releva et fit claquer ses doigts. Six flammes apparurent subitement : les bougies s'allumaient. Le peu de chaleur qu'elles diffusèrent réchauffa le sang qui avait gelé à l'intérieur des petites rigoles. Le sang du draegloth se liquéfia et commença à courir dans les lignes creuses du symbole à l'instar des veines d'un mortel.

Valas plissa les yeux, l'éclat lumineux des bougies gênait sa vision nocturne. Les murs couverts de givre de la caverne réfléchirent la lumière et étincelèrent comme un million de petits diamants minuscules. Les flammes tremblotèrent, un courant d'air soufflait dessus légèrement dans une direction. Valas opina du chef en comprenant que la grotte n'était pas une véritable impasse. Dissimulée aux regards, une fissure devait courir sur une des parois, l'air s'y infiltrait.

Debout face au symbole, les mains tendues devant lui, Pharaun se mit à psalmodier. Ses paroles résonnèrent dans toute la caverne et les bougies brûlèrent plus rapidement jusqu'à ce que de petits tas de cire chaude les remplacent sur la glace. Leurs mèches ne s'éteignirent cependant pas, et lorsqu'elles entrèrent finalement en contact avec la glace, les flammes prirent une couleur bleue scintillante. Elles s'étendirent bientôt aux rigoles et, le feu se mêlant au sang de Jeggred, prirent une couleur terne et violette des plus sinistres.

Le chant de Pharaun se fit de plus en plus sonore et le mage fit claquer ses mains au-dessus de sa tête. Le coup de tonnerre qu'il provoqua étouffa subitement le cri de surprise de Valas et le grognement rauque de Jeggred. L'espace d'un instant, l'air glacial de la caverne parut se séparer. Dans la fissure, Valas aperçut les nuages noir et rouge bouillonnants et les flammes infernales des Abysses. Un pur cri de rage et d'indignation retentit aussitôt, et une grande créature humanoïde fendit l'air pour traverser le portail extraplanaire comme si elle avait été poussée par une main invisible. Pharaun, qui se trouvait juste en face d'elle, recula d'un pas ou deux sur la glace, puis reprit aussitôt son sang-froid.

— Il a réussi, déclara Quenthel.

— En effet, rétorqua Danifae d'un ton impressionné.

Valas se rendit compte qu'il serrait sa pièce porte-bonheur et la lâcha rapidement pour poser sa main sur la poignée de sa dague.

Le démon, un glabrezu, était presque trois fois plus grand qu'un elfe noir et possédait un corps très musclé. Il avait quatre bras, deux avec des mains et deux qui se terminaient par de grandes pinces coupantes, ainsi qu'une tête de chien. Une horrible puanteur, semblable à des cadavres brûlant sur un brasier sulfureux, émanait de son corps. Sa peau était si sombre qu'il était difficile d'apercevoir nettement ses traits, à l'exception toutefois de sa gueule garnie de crocs jaunâtres acérés et de ses yeux qui brillaient intensément, comme si toute la fureur des Abysses était contenue dans leurs profondeurs violettes.

— Tu oses m'invoquer ? beugla-t-il d'une voix qui remplit subitement la grotte tout entière. (De petites pierres se détachèrent du plafond pour glisser sur le sol pentu couvert de glace.) Tu oses ?

Comme pour se railler du geste que Pharaun avait fait pour l'invoquer, le démon lança ses mains au-dessus de sa tête. Des flammes lumineuses apparurent entre ses doigts écartés et la grotte s'emplit d'une lumière aveuglante. Le regard mauvais, le démon pointa ses doigts en direction de Pharaun, et les flammes jaillirent en un éventail.

Au lieu de souffler le mage drow, les flammes ne franchirent pas les lignes du symbole arcanique tracé au sol. Elles léchèrent les veines de sang, gagnèrent subitement en puissance au contact des six extrémités des branches de l'étoile, puis commencèrent peu à peu à perdre de leur intensité. Au lieu de faire fondre la glace, le feu infernal du démon parut geler sur place, puis il se fracassa comme du cristal en produisant un tintement.

Les lèvres du mage drow s'ourlèrent d'un petit sourire.

— Tu as fini, Belshazu ? demanda Pharaun d'un ton pince-sans-rire.

Le démon plissa les paupières.

— Tu connais mon nom, déclara-t-il, sa voix transformée en un grondement rauque.

— En effet, nous le connaissons, lança Quenthel qui se trouvait toujours derrière Valas. Et à moins que tu veuilles rester prisonnier de ce symbole jusqu'à la fin de ton existence, tu vas nous dire où trouver un portail reliant ce monde aux Abysses. Si tu nous livres cette information, le mage te congédiera.

Belshazu poussa un grognement et tomba à genoux pour renifler le symbole qui le retenait prisonnier. Lorsqu'il releva la tête, son regard se posa sur Jeggred.

— Du sang draegloth, dit-il. La responsable est cette chienne de drow qui s'est accouplée avec moi. Comment s'appelait-elle déjà ? Tral ? Trul ? Non... *Triel* ! (Le démon lança un crachat infect sur le sol gelé, puis ajouta sur un ton plein de mépris :) Cette sale catin.

Son regard se porta sur le groupe de drows derrière Pharaun ; ses yeux violets brûlaient d'un éclat de défi soudain qui incita Valas à dégainer ses kukris pour se protéger.

Jeggred poussa également un grognement en direction du démon. Les muscles tendus, il s'accroupit comme pour bondir en avant. La main de Quenthel se posa rapidement sur son dos, ses doigts serrant la crinière emmêlée du draegloth. Elle tira un petit coup sec sur ses cheveux au moment même où il allait bondir.

— Reste près de moi, lui ordonna-t-elle.

Jeggred lui obéit docilement.

Valas poussa un soupir de soulagement, satisfait que le draegloth ne se soit pas attaqué à son père. Si Jeggred avait pénétré le symbole lié avec son sang, les lignes de force arcanique qui retenaient prisonnier le glabrezu se seraient distendues... puis brisées. Ce que le démon avait manifestement espéré en insultant la Mère Matrone Baenre.

Pharaun s'éclaircit la voix et le démon reporta son attention sur lui.

— Bon, dit le mage, nous devons nous rendre dans les Fosses démoniaques. Où se trouve le portail le plus proche pour rejoindre les Abysses ?

Belshazu adressa un sourire carnassier au mage et posa son regard sur son corps comme pour choisir le membre qu'il allait lui arracher en premier.

— Il y en a un juste ici, dans cette caverne, répondit le démon dans un grognement. Juste sous mes pieds. Je vais vous montrer.

Invokant de nouveau ses flammes infernales, le glabrezu pointa ses mains en direction du sol gelé à ses pieds. La magie n'essaya pas

de franchir le symbole arcanique et le feu commença à faire fondre la glace. De gros nuages de vapeur s'élevèrent de la glace fondue et obscurcirent l'endroit où se tenait le démon. Un petit cratère apparut sous les pieds du glabrezu et l'eau se précipita pour le remplir. Belshazu y plongea ses poings enflammés pour la faire bouillir.

Pharaun s'était penché en avant, curieux de découvrir le portail promis par le démon. Il plongea sa main dans les plis de sa cape en même temps. Jeggred n'avait pas cessé de faire jouer ses griffes à cause des insultes dirigées contre sa mère. Danifae et Ryld se tenaient à l'entrée de la caverne et discutaient dans le langage des signes drow. Valas leur tournait le dos, il ne put apercevoir ce qu'ils se disaient.

Quenthel se raidit subitement à côté de l'éclaireur.

— Pharaun, arrête Belshazu sur-le-champ ! lui cria-t-elle. Il essaie de...

L'ordre qu'elle venait de lancer au mage fut étouffé par le sifflement furieux des nuages de vapeur et le bouillonnement sonore de l'eau. Valas parvint à entendre la haute prêtresse en raison de leur proximité. Il vit pourquoi Quenthel criait de la sorte en direction du mage : le rebord du cratère dans lequel pataugeait Belshazu s'étendait peu à peu en se rapprochant des limites de l'étoile arcanique. Détectant subitement un danger, Pharaun le vit également... mais trop tard.

Les rigoles d'eau gelée qui contenaient le sang de Jeggred finirent par fondre dans un sifflement sonore et disparurent.

Le symbole venait de se briser.

— Mage, je vais te déchiqueter !

Beuglant triomphalement, Belshazu avança en pataugeant dans l'eau bouillonnante en direction de Pharaun, ses yeux violets remplis de colère plantés sur le mage imbécile qui avait osé tenter de le retenir prisonnier.

Chapitre 4

Ryld extirpa le sac de sable de la poche de son *piwafwi* et le posa sur un petit rebord du mur de pierre, à l'endroit où le tunnel bifurquait, puis il plaça une grosse pierre en équilibre sur le dessus du sac. Il sortit de son carquois un des carreaux d'arbalète que Halisstra avait dérobés aux elfes de la surface et vérifia que sa pointe barbelée n'était pas recouverte de poison. Il n'en détecta aucune trace et utilisa le projectile pour s'entailler la main. Il étala son sang sur le mur du tunnel puis brisa la pointe du carreau. Au moment où il déposa le projectile brisé sur le sol, il jeta un regard nerveux en direction du tunnel pentu qui menait à la caverne, inquiet à l'idée qu'un de ses compagnons ait pu entendre le bruit.

Le tunnel était toujours aussi silencieux. Le bruit avait été très discret et personne ne s'approchait dans sa direction.

Il enroula un morceau de tissu autour de sa main pour étancher l'écoulement de sang, puis le laissa tomber au sol à côté du carreau d'arbalète brisé. Il sortit son trou portable d'une de ses poches et ouvrit l'étoffe de soie, confectionnée avec la toile d'une araignée de phase, en la posant sur le sol juste en dessous du sac de sable. Il déroula précautionneusement les cordelettes du sac afin qu'un mince filet de sable commence à s'écouler dans le trou portable. Puis il se précipita dans le tunnel pentu qui menait à la caverne pour rejoindre les autres.

Le fait que Jeggred ait pu renifler son sang l'avait quelque peu inquiété, mais le draegloth semblait avoir lui aussi fait couler son sang. Danifae le regarda néanmoins lorsqu'il réapparut.

Ryld prêta peu attention au mage lorsqu'il invoqua le démon, son esprit concentré sur le compte à rebours silencieux qu'il avait amorcé après avoir quitté la scène de son « crime ». Alarmé, il regarda cependant la caverne en contrebas lorsque le démon annonça à Pharaun qu'un portail menant aux Abysses se trouvait juste sous la mare d'eau gelée. C'était manifestement un stratagème de la part du glabrezu, mais Pharaun ne mit pas en doute sa déclaration. Et lorsque les mains du démon s'entourèrent de flammes pour la seconde fois, le mage drow se contenta de le regarder comme s'il était curieux de savoir ce que Belshazu allait faire.

Ryld continua à se concentrer sur son compte à rebours : *quinze, quatorze, treize...* le moment était presque venu.

— Écoute, dit-il en posant sa main sur le bras de Danifae. Tu n'as rien entendu ?

Danifae lui lança un regard soupçonneux. Elle entendit cependant dans le tunnel derrière eux le bruit d'une pierre frappant le sol et roulant dans leur direction. La captive de guerre écarquilla presque les yeux.

— Quelqu'un vient dans *notre...*

Elle fut interrompue par un sifflement de vapeur soudain dans la caverne en contrebas. Ryld regarda la grotte qu'il surplombait et vit que le démon était en train de faire fondre la glace. Il ouvrit la bouche pour avertir ses compagnons...

... puis la referma aussitôt. Le démon était le problème de Pharaun.

Ryld commença à signer afin de se faire comprendre en dépit du grondement sifflant de l'eau bouillonnante.

— Qui que puissent être ces individus, je vais leur faire regretter de nous avoir suivis. Préviens Quenthel de mon absence.

— Tu vas retrouver Halisstra, l'accusa Danifae.

Ryld se surprit de sa brusquerie... et de l'assentiment qu'il vit dans ses yeux. Après tout, se satisfaisait-elle que quelqu'un aille rejoindre sa maîtresse pour la protéger ?

— Non, répondit-il, résolu à maintenir son mensonge. Je vais revenir. Pour te le prouver, tu peux garder ça.

Il retira de son doigt le moins puissant de ses deux anneaux magiques et le tendit à Danifae en le laissant tomber intentionnellement. L'anneau rebondit sur une pierre et commença à rouler sur le sol pentu en direction des autres. La captive de guerre se hâta tant bien que mal de le rattraper pour s'en saisir avant que Quenthel ou un autre de ses compagnons s'en empare.

Ryld se retourna brusquement dans le tunnel et se précipita dans la direction opposée. Il aperçut Valas lui jeter un regard soudain et interrogateur. Au même moment, Quenthel lança un avertissement à Pharaun. Un beuglement de triomphe emplit aussitôt la caverne. Le démon venait de se libérer.

Ryld s'était déjà éloigné de plusieurs mètres et remontait rapidement le tunnel étroit qu'ils avaient emprunté pour descendre dans la grotte. En contrebas, il entendit d'autres beuglements, de grands éclaboussements d'eau et des cris de terreur. Un violent souffle d'air froid remonta depuis la caverne – c'était l'effet d'un sort. Ryld n'avait aucun moyen de savoir si le sort avait été invoqué par Pharaun... ou le démon. Puis il entendit la voix d'un mâle hurler de

douleur. Pharaun ?

L'espace d'un instant, il pensa rebrousser chemin. Mais il chassa rapidement cette idée de son esprit. Le mage méritait de découvrir ce qu'un individu pouvait bien ressentir lorsqu'il ne pouvait plus compter sur un ami.

Sans tenir compte du fracas de la bataille derrière lui, le maître d'armes continua à avancer jusqu'à rejoindre le sac de sable vide qu'il retira du petit rebord. Il le laissa tomber dans le trou portable puis replia le morceau d'étoffe. Il viderait complètement le sac de sable lorsqu'il remonterait à la surface. Si les autres survivaient au combat contre le glabrezu et qu'ils se mettent à sa recherche, ils ne découvrirait jamais sa ruse.

Ryld se hâta de remonter le tunnel. Pendant la descente, il avait pris soin de bien repérer l'endroit et s'était même arrêté plusieurs fois afin de noter quelques traits particuliers du tunnel pour l'aider à repartir dans la direction opposée.

Il se retrouva bientôt à l'endroit où ils avaient été contraints de se baisser pour franchir un tas de pierres effondrées du plafond, puis il traversa une longue et étroite caverne où coulait un filet d'eau qui avait favorisé la pousse d'un carré de lichen qui luisait légèrement. Il atteignit enfin la cheminée naturelle qui s'élevait sur plusieurs dizaines de mètres ; des tunnels étroits s'ouvraient dans le conduit.

Ryld leva la tête et repéra le tunnel par lequel ils étaient venus ; c'était le troisième passage au-dessus de lui – celui qui était situé légèrement sur la droite. Le maître d'armes toucha la broche magique fixée sur sa tunique et s'avança sous la cheminée pour léviter dans l'air.

À l'entrée du nouveau tunnel, Ryld y entendit un petit tintement. Il reconnut instantanément le bruit caractéristique d'une cotte de mailles – ses maillons métalliques tintaient les uns contre les autres – rabattit la capuche de son *piwafwi* sur son visage et plia les genoux pour que ses jambes disparaissent sous l'ourlet de sa cape. La magie de son vêtement le recouvrit complètement et son corps prit l'aspect d'une ombre. Il s'éleva davantage dans le conduit en passant devant le tunnel qu'il avait projeté d'emprunter. Il évita de léviter juste devant l'entrée afin que l'individu qu'il venait de détecter n'aperçoive pas une ombre grise se déplacer sur une paroi elle aussi voilée par les ombres. Il s'arrêta finalement à cinq mètres environ au-dessus de l'ouverture. Il demeura en lévitation à cet endroit en prenant bien soin de contrôler sa respiration afin qu'aucun souffle ne s'échappe de ses lèvres. Puis il attendit.

Un instant plus tard, un visage sombre apparut dans l'entrée du tunnel. La peau d'ébène du drow étranger se mêlait parfaitement à l'obscurité environnante, tout comme le masque noir qui dissimulait

une partie de son visage – le symbole du clergé de Vhaeraun –, ses cheveux blancs et ses yeux rouges légèrement brillants se distinguaient néanmoins distinctement. Le prêtre leva la tête dans le conduit, à l'endroit même où Ryld flottait dans les airs. Une cheminée de la sorte était en effet l'endroit rêvé pour tendre une embuscade.

Ryld glissa lentement son doigt sur la détente de l'arbalète fixée à son poignet, mais le prêtre ne l'avait visiblement pas repéré.

Après avoir balayé rapidement du regard la partie supérieure du conduit, le prêtre porta son attention sur la partie inférieure. Le drow extirpa un morceau d'os fourchu d'une poche de son *piwafwi*, le serra entre le pouce et l'index de chaque main et le tint devant lui dans le conduit en prononçant les paroles d'un sort. L'os se mit à briller d'une douce lumière violette. Un instant plus tard, la lumière se concentra à l'extrémité de l'os en forme de « V », puis une étincelle violette grésillante en jaillit. L'étincelle commença à remonter dans le conduit puis hésita et finit par redescendre lentement sans s'interrompre. Elle s'arrêta devant le tunnel que Ryld avait quitté avant de léviter dans la cheminée, puis disparut.

Le prêtre se retourna et signa en direction d'un autre individu dans le tunnel derrière lui.

— Ils ont pris cette direction.

Les soupçons de Ryld se confirmèrent. Le prêtre appartenait à la Maison Jaelre et devait chercher à venger la mort de son grand prêtre.

Toujours silencieux, Ryld observa le prêtre et deux mâles bien armés descendre dans le tunnel en contrebas. Le prêtre et un des deux guerriers quittèrent l'entrée du passage et flottèrent dans le conduit pour rejoindre le tunnel en contrebas, mais le second guerrier fut contraint de descendre l'étroite cheminée le dos pressé contre une des parois, les mains et les pieds posés sur la paroi opposée. Sur le plan tactique, c'était le moment pour Ryld d'attaquer... ou de fuir, car les grognements et les raclements produits par le grimpeur drow suffisaient à couvrir les bruits qu'il ferait pour rejoindre le tunnel qu'ils venaient de quitter.

Ryld ne se souciait plus de Quenthel Baenre. Il l'avait accompagnée car il en avait reçu l'ordre exprès. Valas pouvait très bien se débrouiller seul au combat et Danifae était originaire d'une autre cité, une étrangère aux yeux du maître d'armes. Mais concernant Pharaun, même si le mage était des plus puissants, il venait d'affronter un démon. Les trois drows Jaelre pourraient facilement le battre...

Ryld repoussa sa cape dans son dos, pointa son arbalète vers le prêtre et pressa la détente. Le petit carreau toucha le drow à la joue : une belle entaille s'y dessinait. Le poison de la tête barbelée du carreau pénétra dans son sang et le prêtre se raidit dans l'air dans le conduit. Il fut contraint de se raccrocher sur le rebord d'un des

nombreux tunnels adjacents, sa magie de lévitation faiblissait. Il pénétra dans le tunnel en rampant et s'y écroula en tremblant, ses lèvres marmonnant les paroles d'une prière.

Ryld toucha sa broche de lévitation et se laissa tomber dans le conduit comme une pierre. Il se tortilla pendant la chute pour dégainer son épée courte, son pied droit tendu en direction du grimpeur. Impuissant à cause de sa position, le drow Jaelre ferma simplement les yeux en voyant le coup de pied qui allait le frapper au visage. Le coup projeta sa tête en arrière et elle heurta la paroi pierreuse de la cheminée en produisant un craquement sonore. Un instant plus tard, son corps inconscient tomba également dans le conduit.

Trop proche de la paroi, Ryld activa de nouveau la magie de lévitation de sa broche pour stopper sa chute. Le drow inconscient passa à côté de lui et finit par s'écraser sur le sol en contrebas dans un horrible bruit d'os brisés. Dans l'intervalle, l'autre guerrier avait dégainé son arme, une masse d'armes à pointes.

Ryld lévita dans sa direction, son épée courte bien serrée à la main. Son adversaire cria quelque chose – un mot de commande – et la tête de sa masse d'armes s'auréola d'une lumière vive et magique. Aveuglé par l'éclat de lumière soudain, Ryld se tortilla instinctivement sur le côté... et entendit l'arme frapper violemment le mur à quelques centimètres de sa tête. Il essaya de lui donner un coup de pied, mais le manqua. Le guerrier Jaelre avait coutume de se battre sous le soleil et évita facilement son attaque.

Ryld lança un juron et invoqua des ténèbres magiques qui envahirent le conduit. Les deux guerriers ne voyaient plus rien, ils durent se repérer aux différents bruits et bruissements que pouvaient produire les vêtements et l'armure de leur adversaire afin de repérer sa position – les prières du prêtre empoisonné les gênèrent toutefois quelque peu.

Un déplacement d'air avertit Ryld d'un nouveau coup de masse. Il se retourna brusquement et tomba un peu dans le conduit, sa magie de lévitation s'interrompit un court instant. Son bras d'arme effleura la paroi de la cheminée et, un instant plus tard, la masse frappa son coude. Son bras et sa main s'engourdirent instantanément. Il essaya de contre-attaquer, mais son épée lui glissa des mains.

La masse le frappa une seconde fois, à l'estomac. Le plastron d'armure de Ryld empêcha les pointes de pénétrer ses chairs, mais la force du coup le fit tout de même grogner. Son adversaire était bien meilleur combattant que Ryld l'avait pensé.

Le maître d'armes entendit son épée courte frapper bruyamment le sol au fond du conduit. Dans l'intervalle, la prière que murmurait le prêtre blessé s'était transformée en un véritable chant. Le prêtre avait

dû user de sa magie pour neutraliser le poison, ce qui signifiait que Ryld aurait bientôt deux adversaires à combattre. L'étroitesse de la cheminée l'empêchait d'utiliser l'épée large sanglée dans son dos. Il lui était impossible de manier *Pourfendeuse* dans un endroit aussi exigü. Il devait par conséquent combattre au corps à corps. Et à mains nues.

Utilisant la paroi comme appui, Ryld bondit en direction de son ennemi qu'il avait repéré grâce à sa respiration. Ses doigts frôlèrent une tunique de mailles et il entendit un nouveau déplacement d'air. Il se tortilla pour éviter le coup, mais la masse frappa son épaule. L'anneau en forme de dragon qu'il portait au doigt – l'anneau qui indiquait qu'il était un Maître de Melee-Magthere – le protégea du plus gros des dégâts car sa magie conférait à sa peau la résistance des écailles d'un dragon. Les pointes de la masse d'armes se déformèrent en touchant ses chairs et dévièrent l'arme.

Pendant ce temps, Ryld pressait différentes parties du corps de son adversaire, ses doigts s'enfonçaient dans des zones sensibles. Le guerrier Jaelre grogna, haleta... puis poussa un gargouillement sonore, les doigts de Ryld se posèrent sur sa gorge et écrasèrent sa trachée. Le maître d'armes sentit le corps de son adversaire se relâcher puis tomber dans le conduit.

Les deux combattants drows avaient dû descendre de quelques mètres dans la cheminée pendant leur corps à corps car Ryld sortit de ses ténèbres magiques invoquées quelques instants plus tôt. Il aperçut le prêtre... et ce dernier le vit lui aussi.

Il lança une invocation à l'intention de sa divinité, arracha le masque qui recouvrait son visage et le lança vers Ryld. Le maître d'armes tenta de l'éviter et se laissa tomber dans la cheminée, mais le masque le suivit à la vitesse d'une chauve-souris en vol. Il le frappa au visage et se colla sur son nez et sa bouche en produisant un bruit de suction.

Ryld essaya de retirer le masque de son visage, mais il était collé à ses chairs comme un champignon sur une pierre. Incapable de respirer – une simple inspiration transmettrait le poison qui couvrait le masque directement dans ses poumons –, Ryld fit la seule chose qui lui vint à l'esprit. Il toucha sa broche et se laissa tomber en direction de l'entrée du tunnel dans lequel se tenait le prêtre. Il continua à retenir sa respiration et bondit en direction de son nouvel adversaire, ce dernier surpris par sa réaction, la discipline mentale que les maîtres de Melee-Magthere lui avaient enseignée lui permettant de ne pas prendre la moindre inspiration. De petites étoiles commencèrent à danser devant ses yeux, son corps atteignait les limites mêmes de ce que le guerrier drow pouvait faire sans respirer, mais il dépassa ces limites et chargea le prêtre.

Ce dernier, le regard apeuré, recula rapidement et parvint à

esquiver la charge du guerrier. Il perdit finalement toute contenance, se retourna et s'enfuit en hurlant les paroles d'une prière. Un cercle de ténèbres apparut dans l'air juste devant lui et il plongea à l'intérieur. Puis il disparut.

Le masque disparut également un instant plus tard. Sa faculté de respirer recouvrée, Ryld prit une profonde inspiration qui le fit trembler et se remit d'aplomb en s'appuyant contre un mur. Pour le moment, tout danger était écarté. Le prêtre s'était enfui grâce à sa magie et les deux guerriers de la Maison Jaelre qui l'accompagnaient étaient morts. Si d'aventure le prêtre venait à retrouver Pharaun et les autres, Ryld venait de leur faciliter grandement la tâche. Dans l'intervalle, les deux cadavres appuieraient la véracité de ses propos quant à son départ dans le tunnel au moment de l'invocation du démon. Si les autres rebroussaient également chemin, ils découvriraient les corps des deux guerriers Jaelre et les traces d'un troisième adversaire. Ryld disparu, ils en concluraient que leur ami avait été capturé et ramené vers Bastion-Minauth. Une situation parfaite aux yeux du maître d'armes.

Ryld avança de nouveau dans la cheminée et se laissa flotter en contrebas pour récupérer l'épée courte tombée pendant le combat. Les cadavres des deux guerriers qu'il avait éliminés étaient emmêlés et coincés au fond du conduit.

L'épée de Ryld se trouvait sous un des deux cadavres.

Retournant le cadavre du dessus pour saisir son arme, Ryld écarquilla les yeux lorsqu'il aperçut la paire de gants en cuir qui était tombée de la poche déchirée de la tunique d'un des deux guerriers. Il reconnut quasi instantanément le symbole de la Maison Melarn brodé sur les poignets.

Les gants appartenaient à Halisstra... et le cuir souple était durci par du sang séché.

Une vague de peur submergea Ryld à l'instar d'une rivière glacée. Cela signifiait-il que Halisstra était morte ? Si c'était le cas, la décision logique aurait été de retourner vers les autres, en supposant bien évidemment qu'ils n'aient pas été dévorés par le glabrezu, et d'abandonner l'idée folle de vivre à la surface. Après tout, c'était l'idée de Halisstra, pas la sienne. Si elle était morte, il était maintenant inutile de poursuivre.

Mais si elle n'était pas morte...

Ryld secoua la tête, furieux. Il ne devait rien à la prêtresse Melarn. Le seul fait de vouloir la rejoindre était de la pure folie.

Son poing serra les gants ensanglantés. Il les rangea finalement dans une poche de son *piwafwi*, toucha sa broche de lévitation et commença à s'élever dans la cheminée.

Chapitre 5

Pharaun lança un petit sourire satisfait en direction de Belshazu, le glabrezu se précipitait vers lui en pataugeant dans la mare d'eau bouillonnante.

— Les démons sont *si* prévisibles, déclara-t-il d'un ton suffisant.

Il leva le cône de verre qu'il avait utilisé plus tôt et prononça un mot de commande. Un souffle d'air glacial jaillit du cône et frappa le démon. Les gouttes de sueur qui recouvraient la poitrine du glabrezu se transformèrent aussitôt en glace, mais elle se craquela et fondit presque aussitôt en raison de la chaleur et de la charge du démon dans sa direction. Lorsque le cône de froid toucha la mare d'eau dans laquelle Belshazu patageait, elle se retransforma instantanément en glace.

Le démon, prisonnier dans la glace jusqu'aux genoux, dirigea les flammes qui entouraient ses poings en direction de la mare gelée, mais la glace ne fondit pas.

Le sourire satisfait de Pharaun s'élargit encore lorsqu'il comprit que son plan avait fonctionné.

— Merci d'avoir pataugé dans cette mare avec autant de violence, lui dit-il. Tu viens de mêler le sang de Jeggred à l'eau tout entière de la mare. Et maintenant, j'ai une petite chose à te dire. Est-ce que tu sais que les cristaux de glace possèdent tous six côtés ou six branches ? Il en est de même pour les cristaux de sang puisque le sang est composé d'eau en grande partie. Ils forment toujours de parfaits petits symboles à six branches. Et il y en a des millions.

Le démon mit quelque temps à comprendre l'implication des paroles de Pharaun. Lorsqu'il comprit son erreur, il poussa un beuglement encore plus bruyant que précédemment et frappa la glace avec ses mains dotées de pinces. Malgré la violence de ses coups qui firent trembler la caverne, la glace ne se craquela pas. L'effort parut cependant éprouver le démon. Après quelques coups, il laissa échapper plusieurs halètements sifflants.

— Maintenant, poursuivit Pharaun, tu vas nous dire où trouver un portail pour rejoindre les Abysses...

Pharaun éprouva un haut-le-cœur subit qui provoqua une montée de bile dans sa gorge, puis il tomba en direction du plafond, la

pesanteur s'inversant brusquement dans la caverne. Malgré sa prison de glace, le démon n'avait perdu aucune de ses facultés magiques. Pris par surprise et désorienté par le brusque changement de gravité, Pharaun ne put stopper sa chute en invoquant sa magie de lévitation. Il heurta violemment le plafond et le choc lui coupa le souffle. Danifae et Jeggred percutèrent également le plafond un instant plus tard. Valas réussit cependant à se réceptionner à la manière d'un félin et Quenthel à invoquer le pouvoir de lévitation de sa broche avant de heurter les pierres.

Le démon tendit les bras en direction du mage drow, aussi loin qu'il le put. Une de ses pinces saisit le pied de Pharaun et parvint à trancher sa botte de cuir et ses chairs avant de toucher l'os. Pharaun poussa un hurlement de douleur et tenta de s'accrocher aux pierres du plafond pour empêcher le démon de l'attirer vers lui.

Une forme pénétra brusquement son champ de vision : Valas. Ses mouvements accélérés par magie, le mercenaire venait de traverser le plafond avec ses deux dagues en main. Il se jeta sur le glabrezu et une de ses lames enchantées s'enfonça profondément dans le poignet de Belshazu, des étincelles d'énergie bleutées en jaillissaient lorsqu'il trancha net l'os. Le démon poussa un cri de douleur et battit l'air avec son autre pince pour frapper son nouvel adversaire, mais Valas recula précipitamment.

La pince sectionnée du démon qui serrait le pied ensanglanté du mage se détacha et Pharaun invoqua son pouvoir de lévitation puis s'éloigna du misérable démon. Belshazu, qui n'avait pas cessé de hurler, du sang noir à l'odeur infecte coulant de son poignet tranché, inversa le sort qu'il avait lancé quelques instants plus tôt. Danifae et Valas retombèrent sur le sol de la caverne, et le mercenaire se releva aussitôt pour menacer le démon avec sa dague. Pharaun redescendit en lévitation, Quenthel et Jeggred le suivirent à leur tour.

Pharaun, le regard rivé sur son pied mutilé, se posa sur la mare gelée dans le dos du démon. Du sang s'écoulait de sa botte déchirée et se répandit sur la glace en gelant quasi immédiatement sur la surface gelée. Il sortit une petite flasque de métal d'une poche de son *piwafwi*, la déboucha et but le liquide qu'elle contenait. La potion de guérison fit effet presque instantanément et endormit sa douleur comme s'il venait de boire un verre d'eau-de-vie de champignon. Son pied estropié se régénéra en quelques instants. Il se déplaça de quelques pas et sentit uniquement un léger picotement. À l'exception de sa botte déchirée, il était complètement soigné.

Le sifflement sourd des vipères de Quenthel retentit à l'entrée de la caverne, sur le sol pentu où s'étaient posés les autres. La voix de leur maîtresse se révéla tout aussi impatiente.

— Pharaun ! Arrête de perdre ton temps ! Oblige le démon à nous

dire où se trouve ce portail, lui dit-elle.

Le mage s'inclina légèrement dans la direction de la haute prêtresse puis se tourna vers Belshazu qui s'était à moitié accroupi sur la mare gelée, ses pieds toujours prisonniers de la glace. Le démon haletait encore à cause de ses violents efforts et serrait son poignet tranché contre sa poitrine. Il semblait rechigner, mais l'éclat de ses yeux violets révéla à Pharaun que son humeur n'était pas docile. Pas encore.

À l'instar d'un grand maître de *sava*, Pharaun déplaça sa dernière pièce.

— Je pense que tu devrais savoir une autre chose, dit-il au glabrezu. Mon sort a non seulement gelé la mare, mais il a également cristallisé la vapeur d'eau dans l'air. C'est ce que tu ressens en ce moment même dans tes poumons... des milliers de petits cristaux à six branches sont en train de lacérer tes organes. Dis-nous ce que nous voulons savoir et je te libérerai avant qu'ils t'infligent des dégâts encore plus importants. Si tu continues à nous faire perdre notre temps, tu mourras.

Belshazu réfléchit à ses paroles et Pharaun prit soin d'afficher une attitude des plus neutres. Il n'avait pas la moindre idée de l'effet des cristaux de glace dans les poumons du démon... mais sa ruse lui paraissait sensée.

Belshazu poussa un beuglement de colère qui se transforma en un sifflement pénible. Le démon lança un regard peiné au mage, puis opina du chef à contrecœur.

— Je ne connais aucun portail, grogna-t-il.

Derrière Pharaun, une vipère du fouet de Quenthel laissa entendre un sifflement de frustration.

— Mais il existe un moyen de rejoindre les Abysses depuis ce plan, poursuivit Belshazu. Un vaisseau démoniaque pourrait vous y conduire... si d'aventure vous parvenez à le trouver.

— Un vaisseau démoniaque ? répéta Quenthel.

Belshazu lui lança un regard furieux.

— As-tu entendu parler de la guerre de Sang ? lui demanda le glabrezu.

Sa voix était empreinte de mépris comme s'il s'attendait que l'elfe noire ne sache rien des actions des membres de son espèce.

— Bien évidemment, lui répondit Quenthel. C'est un conflit qui oppose les Abysses aux Neuf Enfers [1](#), une guerre glorieuse qui dure depuis des millénaires.

— Glorieuse ? lança Pharaun d'un ton railleur. Je dirais plutôt qu'elle est chaotique et vaine. Les deux camps adverses ne savent même plus pourquoi ils se battent... et aucun d'entre eux ne possède

la moindre chance de l'emporter.

— Les diables des Neuf Enfers *seront* vaincus ! beugla Belshazu.

— À la longue, j'en suis certain, lui dit Pharaun d'un ton pincésans-rire. Mais pour le moment, tu nous parlais d'un vaisseau ?

Le démon, qui n'avait pas cessé de gronder en montrant les crocs, détourna son attention du mage pour la reporter sur Quenthel.

— Il y a bien longtemps, les membres de ma caste adoptèrent une nouvelle stratégie pour attaquer les Neuf Enfers. Nous avons fabriqué des navires à partir d'ossements et de lambeaux d'esprit arrachés aux mânes qui nous servent, et leurs voiles sont composées de chairs écorchées. Ces navires possèdent la faculté de voyager entre les plans, les vents du chaos soufflent dans leurs voiles.

— Il y a plusieurs siècles, un de ces navires du chaos pénétra dans le plan des Ombres pour trouver un nouvel itinéraire menant vers les Neuf Enfers. Il a descendu le fleuve des Ombres jusqu'à un endroit relié aux Royaumes Oubliés, et il s'est perdu. Sur les treize mânes d'équipage serviles qui le dirigeaient, un seul d'entre eux est revenu. Il raconta de sa voix babillarde que l'uridezu qui commandait le bateau avait été pris dans une violente tempête. Nous torturâmes alors l'esprit servile avec fouet et huile bouillante, et il nous révéla une seule chose utile. Avant d'affronter la terrible tempête, le vaisseau avait visité une cité de votre monde. Nous ne connaissions rien de cette cité, mais il est possible que vous connaissiez son nom : Zanhoriloch.

Contrairement à Quenthel qui buvait littéralement les paroles du démon, Valas ne semblait pas l'écouter et nettoyait la lame de sa dague afin d'en retirer toute trace du sang noir et visqueux du glabrezu. Danifae, le visage barré d'un certain scepticisme, se tenait derrière eux dans le tunnel et jouait avec un anneau. Jeggred, qui s'ennuyait, léchait la blessure qui ornait son poignet.

— Cette information est complètement inutile, déclara Quenthel. En supposant qu'il existe véritablement, comment pourrions-nous trouver ce vaisseau ? Je n'ai jamais entendu parler d'une cité de ce nom.

— Moi si, dit Valas. (Les autres se tournèrent vers le mercenaire qui frotta une dernière fois son kukri puis le rengaina dans son fourreau.) C'est une cité aboleth.

— C'est de mieux en mieux, déclara Pharaun en roulant des yeux. Ces gros « poiscailles » sont vraiment les dernières créatures de ce monde avec lesquelles j'ai envie de traiter.

Danifae se raidit subitement.

— Maîtresse, dit la captive de guerre. Pharaun n'a pas tort. Ne devrions-nous pas plutôt...

— Tais-toi ! lui cracha Quenthel. J'ai remarqué ta couardise – tu

restes toujours à l'arrière et tu pleurniches comme un mâle – et j'en ai assez. Si ton opinion m'intéresse, *prêtresse*, je te le ferai savoir.

Danifae obéit à Quenthel et ferma la bouche ; la colère se dessinait sur ses lèvres.

— Zanhoriloch ne se trouve pas trop loin de cet endroit, poursuivit Valas. Elle se trouve dans le lac Thoroot.

— *Dans* le lac Thoroot ? lui demanda Quenthel.

— Les aboleths vivent sous l'eau.

— Et c'est loin ? demanda la haute prêtresse.

L'éclaireur réfléchit un instant en fronçant les sourcils.

— Si je parviens à trouver le bon tunnel, répondit-il, le voyage ne durera pas plus longtemps qu'un cycle de Narbondel, c'est-à-dire vingt-quatre heures.

Quenthel réfléchit quelques instants à sa réponse puis poursuivit.

— Quelle est la dimension de ce lac ?

— Il est énorme, répondit Valas. En tout cas, suffisamment vaste pour recouvrir une cité tout entière.

— Ou un navire, déclara Quenthel d'un ton songeur. Si le vaisseau du chaos venait de quitter Zanhoriloch juste avant d'essayer cette terrible tempête, il se trouve peut-être au fond du lac. Si c'est le cas, les seules créatures qui pourraient le savoir sont les aboleths. (Elle lança un regard à Belshazu, l'expression sévère.) Mais encore faut-il que ce bateau soit intact. Tu as dit qu'il avait été « perdu », Belshazu, mais est-ce que tu sais s'il a été beaucoup endommagé ?

— L'esprit servile a dit qu'il était intact, répondit le démon en haussant les épaules.

Quenthel plissa les yeux.

— Alors pourquoi les démons n'ont-ils pas tenté de le récupérer ? lui demanda-t-elle.

Belshazu la foudroya du regard.

— As-tu écouté ce que j'ai dit, femelle ? J'ai dit qu'il s'était perdu... ici même, sur ce plan des plus vils. Comment aurions-nous pu le retrouver ?

Pharaun, qui écoutait tranquillement leur échange verbal, s'aperçut que Danifae le regardait. Elle s'était déplacée de quelques pas afin de se positionner entre la haute prêtresse et le démon. Lorsqu'elle vit que Pharaun la regardait, elle s'adressa à lui dans le langage des signes drow, dans le dos de Quenthel.

— Le démon sait maintenant où se trouve cette cité. Dès que tu l'auras libéré...

— *En effet*, lui répondit rapidement Pharaun.

Il ne lui dit rien d'autre, craignant que le glabrezu soit capable de lire leur langage des signes.

Comme à l'accoutumée, Valas posa alors une question pratique.

— Une fois que nous aurons retrouvé le vaisseau et que nous l'aurons remonté à la surface du lac, comment pourrons-nous le diriger ?

— Le vaisseau est doté d'une gueule démoniaque, répondit Belshazu en lui adressant un petit sourire narquois. Il faut simplement la nourrir en lui offrant une âme.

Le visage de Quenthel se barra également d'un petit sourire tout aussi lascif. Remarquant que la haute prêtresse regardait dans sa direction, Pharaun n'eut aucun doute sur l'identité de la personne qu'elle préférerait sacrifier pour nourrir le vaisseau démoniaque.

— Et ensuite ? demanda Valas, l'esprit concentré sur des questions d'ordre pratique. Une fois que le vaisseau aura été nourri, que devons-nous faire ?

— Il suffira de le diriger, répondit le démon d'un ton moqueur. Il possède des voiles et des cordages, ainsi qu'une barre de gouvernail. Il faudra faire gonfler les voiles pour naviguer. Vous devrez descendre le fleuve des Ombres et pénétrer dans l'Ombre profonde. Le fleuve se divise à l'approche des Abysses. D'autres cours d'eau plus petits se vident dans les cratères qui criblent la plaine des Portails infinis. Un de ces portails mène directement à la soixante-sixième strate. Il faudra suivre le cours d'eau de droite du fleuve des Ombres et le vaisseau vous conduira directement dans les Fosses démoniaques.

Pharaun ne dit rien. Tout ceci lui paraissait grandement discutable. Un éclat certain s'était cependant allumé dans les yeux de Quenthel. Les serpents de son fouet s'agitèrent, impatients, pour inciter leur maîtresse à se mettre *immédiatement* à la recherche du vaisseau du chaos.

— Je te remercie, Belshazu, dit-elle au démon en ronronnant. Et je te prie d'excuser les choses affreuses que ce mage t'a fait subir. (Elle lança un regard glacial à Pharaun et lui dit d'une voix autoritaire :) Libère-le.

Derrière elle, Danifae s'agita dans la direction de Pharaun.

— Non ! Le démon nous attendra à proximité du vaisseau afin de...

Quenthel se retourna aussi rapidement qu'une de ses vipères et s'empara du fouet à sa ceinture avec un geste preste. La prêtresse Baenre fit claquer son fouet vers Danifae ; les serpents sifflaient de plaisir.

— Je t'avais donné l'ordre de te taire ! cria Quenthel.

Prise par surprise, Danifae ne put réagir à temps. Elle recula, mais la plus grande des vipères parvint à effleurer sa joue avec ses crocs. Sa tâche accomplie, la vipère se retira en lorgnant les lignes rougeâtres

zébrant la peau douce de la drow. Le venin s'insinua dans son corps et la captive de guerre tomba à genoux en suffoquant.

Quenthel posa son regard glacial sur Danifae et caressa la tête de la vipère qui avait réussi à lui donner ce baiser quasi mortel.

— Ne t'inquiète pas, dit-elle à Danifae. Zinda est peut-être la plus grande de mes vipères, mais son venin est aussi le moins dangereux. Si tu es suffisamment résistante... tu survivras. (Sans tenir compte des sanglots étouffés de la drow, elle se tourna vers Pharaun.) Qu'est-ce que tu attends ?

Pharaun s'inclina de nouveau devant la prêtresse, cette fois-ci encore plus près du sol, avant de lui parler... en choisissant bien ses mots.

— Je peux prononcer le mot qui libérera Belshazu, mais il ne pourra repartir dans les Abysses qu'une fois la glace fondue, déclara-t-il à Quenthel.

— Tu peux accélérer le processus, lui cracha-t-elle. Il suffit de lancer une boule de feu dans la caverne.

Pharaun plissa un sourcil en la dévisageant.

— Malheureusement, sachant que nous allions évoluer dans des lieux exigus de l'Outreterre, je n'ai pas préparé ce sort, répondit-il en résistant à l'envie de lui dire ce qu'il pensait vraiment.

Quenthel se comporte encore plus stupidement qu'à l'accoutumée. Pourquoi les autres persistent-ils à lui obéir ? s'interrogea Pharaun.

Jegged était aveuglément et stupidement loyal envers la femelle de plus haut rang de sa Maison et Valas avait été payé pour participer à cette mission. Danifae devait cependant avoir compris que sa loyauté inébranlable ne serait pas récompensée. Notamment depuis que Lolth était silencieuse et qu'elle ne surveillait peut-être même plus les actions de ses fidèles.

Valas s'éclaircit la voix.

— La glace va finir par fondre, déclara-t-il d'un ton neutre. Que représentent un ou deux jours... pour un démon ?

Quenthel pressa le mage insolent et Pharaun finit par comprendre pourquoi elle agissait de la sorte. Elle cherchait à gagner la faveur de Belshazu. Comme sa sœur Triel avant elle, Quenthel espérait pouvoir un jour s'accoupler avec le démon. Et pas n'importe lequel.

Pharaun lorgna Jegged, ramassé à côté de Quenthel, qui grondait silencieusement en montrant les crocs. Même si cette imposante créature était bénie par Lolth, Menzoberranzan n'avait pas besoin d'un second draegloth. La présence d'un seul demi-fiélon à l'haleine infecte était bien suffisante.

— Je suis sûr que Belshazu n'oubliera pas que vous avez pris sa défense, déclara Pharaun à la haute prêtresse. Et je suis sûr également

qu'il... vous retournera la faveur... le moment venu.

Le glabrezu lorgna Quenthel, la langue pendante. Ses cornes de bouc lui donnaient l'apparence d'un satyre – en oubliant toutefois son corps difforme et sa pince unique.

Pharaun frissonna de dégoût.

— Très bien, finit par dire Quenthel. Pharaun, tu peux prononcer le mot qui libérera Belshazu et qui lui permettra de retourner au plus vite dans les Abysses... quand la glace aura fondu.

— Je le ferai dès que vous serez tous sortis de cette caverne et que vous serez à l'abri, déclara le mage.

Pharaun prit soin de ne pas s'approcher de la pince encore valide du démon et glissa sur la glace pour le contourner et rejoindre les autres à l'entrée. Il regarda autour de lui et demanda où se trouvait Ryld.

Danifae, les genoux tremblants – elle avait réussi à résister au poison et à se relever –, lui répondit.

— Nous avons entendu comme un... bruit dans le tunnel derrière nous. Juste avant que... le démon se libère. Ryld est parti voir... ce que c'était.

— Il aurait déjà dû revenir, dit Pharaun, une pointe d'inquiétude dans la voix.

Quenthel regarda Jeggred et lui fit un petit signe du menton. Le draegloth partit en bondissant dans le couloir et revint quelques instants plus tard, la pointe brisée d'un carreau d'arbalète dans la main. Il la tendit à sa maîtresse en reniflant l'air.

— C'est du sang, dit Jeggred. Celui de Ryld.

— Il faut partir à sa recherche, déclara Pharaun.

Il commença à s'engager dans le tunnel, mais Quenthel le saisit par le bras.

— Tu n'as pas encore terminé ton travail ici, lui dit-elle en désignant le glabrezu. Il est inutile de se précipiter. Le maître d'armes finira par nous rejoindre... ou pas. Nous devons continuer à avancer ou alors nous resterons bloqués dans cette impasse. Ce carreau appartient à l'arbalète d'un elfe de la surface.

— Quenthel a raison, dit Valas.

Pharaun acquiesça à contrecœur. Ryld pouvait très bien se débrouiller seul, et cela même s'il était blessé. Il finirait par les rattraper. Pharaun ressentit cependant subitement l'absence du guerrier. Il n'avait plus personne dans leur groupe pour surveiller ses arrières. Ou avec qui plaisanter. Si Ryld était mort, le guerrier lui manquerait. Probablement pendant plusieurs jours.

Quenthel lorgna Danifae qui s'était de nouveau laissé tomber à terre.

— Quand tu auras fini de traîner, tu pourras te relever, lui dit-elle. Nous avons un vaisseau à trouver.

Les vipères de son fouet sifflèrent pour se railler de la captive de guerre et Quenthel suivit Valas dans le tunnel. Jeggred lança un dernier grognement en direction de Belshazu, puis rattrapa sa maîtresse en bondissant.

Quenthel partie, Pharaun se pencha et tendit la main à Danifae. Elle lui lança un regard calculateur comme si elle réfléchissait à la possibilité de décharger sa colère sur le mage, puis le laissa faire pour la relever. Il l'accompagna sur quelques mètres dans le couloir puis se retourna dans la caverne pour prononcer les paroles d'un sort. Il se hâta finalement de la rejoindre.

Belshazu secoua sa pince valide en direction de Pharaun.

— Nous nous reverrons, mage, beugla-t-il.

Pharaun gloussa en remontant rapidement le tunnel.

— C'est ça, Belshazu ! lui lança-t-il. Quand le dégel touchera ta jolie caverne...

Une chose des plus improbables car Pharaun venait de lancer un sort de permanence sur la glace.

1. Cette guerre oppose les démons des Abysses, des créatures à l'organisation chaotique, aux diables des Neuf Enfers, des créatures à l'organisation ordonnée. (NdT)

Chapitre 6

Le monde de la surface s'était enroulé dans un manteau de ténèbres lorsque Ryld sortit du tunnel. Cela faisait maintenant quelques instants qu'il avait quitté ses compagnons dans la caverne. La pleine lune, à moitié dissimulée par les nuages, baignait de lumière la canopée des arbres, et l'éclat de ses rayons gênait sa vision nocturne. La neige qui recouvrait le sol du temple en ruine était couverte d'empreintes et Ryld parvint à reconnaître celles qui appartenaient au prêtre et aux guerriers de la Maison Jaelre. Elles se dirigeaient dans une seule direction : le tunnel. Le prêtre qui s'était échappé n'était pas revenu dans ce lieu.

Ryld scruta la forêt du regard afin de détecter la présence éventuelle d'autres guerriers Jaelre. Il ne vit personne et s'extirpa de l'entrée du tunnel.

Un instant plus tard, il entendit un petit sifflement mélodieux. Il le reconnut immédiatement.

— Halisstra ? murmura-t-il.

Halisstra annula le sort d'invisibilité qui la couvrait et se précipita vers lui pour l'étreindre.

— Ryld ! s'exclama-t-elle. J'avais peur que tu ne reviennes pas.

Il voulut lui demander pourquoi elle avait douté de lui, mais elle pressa ses lèvres contre les siennes pour l'embrasser. Il l'étreignit et l'embrassa lui aussi fougueusement en savourant l'odeur et le goût de ses lèvres. Elle était en vie ! Puis il se souvint subitement des deux guerriers qu'il venait de tuer... et du prêtre qui s'était enfui.

— Nous ne pouvons pas rester ici, lui dit-il. Les membres de la Maison Jaelre nous recherchent. Je viens d'affronter trois de leurs éclaireurs dans les tunnels souterrains.

— Je sais, lui répondit-elle en le prenant par surprise. Peu de temps après le coucher du soleil, j'ai vu trois elfes noirs traverser les bois. J'ai fait du bruit pour les attirer dans ma direction. Ils ne m'ont pas trouvée, et cela malgré leur recherche intensive... et le fait qu'ils avaient découvert mes gants.

— J'en suis heureux, murmura Ryld d'un ton féroce. Il est cependant désormais inutile de se préoccuper de ces drows. Ils sont morts.

Il l'entendit inspirer profondément et crut qu'elle réagissait à ses paroles. Il se rendit alors compte que son halètement avait été provoqué par sa main qui enserrait toujours son bras. Elle était blessée. Le guerrier souleva son bras et aperçut une sorte de piqûre juste en dessous de l'extrémité de la manche de sa cotte de mailles. La blessure avait été soignée très récemment, probablement par magie, et elle lui faisait encore un peu mal.

— Je crois que j'ai retrouvé tes gants, lui dit-il. Que s'est-il passé ?

— Des striges. J'ai été attaquée par un vol de ces créatures. Mais elles sont mortes maintenant.

— Et comment tu as fait ?

— Je les ai soufflées avec ma magie, puis je me suis rendue invisible.

— Tu as fait tout ça avec ta lyre ?

Halisstra secoua la tête en lui adressant un grand sourire et Ryld fronça les sourcils de surprise.

— Comment tu as fait alors ? lui demanda-t-il. Lolth s'est-elle réveillée ?

Halisstra laissa échapper un rire plein de mépris.

— Voyons voir ça, lui dit-elle. Lolth, tu m'entends ? Est-ce que tu peux me voir ?

Un sourire cruel aux lèvres, la prêtresse fit un geste blasphématoire en levant la paume de sa main vers le ciel, les doigts bien écartés pour symboliser une araignée morte.

Ryld se crispa un instant, puis se détendit peu à peu en ne voyant rien venir.

Halisstra sourit et tapota la poignée de l'épée qu'elle avait dérobée à la prêtresse d'Eilistraée.

— J'ai découvert une nouvelle façon de focaliser ma magie, lui avoua-t-elle. Pour tout dire, je n'ai plus besoin de ma lyre, ou même de Lolth.

Ryld opina du chef, bien plus préoccupé par les conséquences futures que par son blasphème. La lune, le symbole du dieu qui avait chassé Lolth d'Arvandor, flottait au-dessus de leurs têtes. Halisstra était-elle sur le point d'être accueillie dans le clergé de Corellon ou d'un autre dieu de la surface ?

Le maître d'armes ignore ses propres interrogations et jeta un regard noir en direction des ruines du temple du chef du panthéon elfique.

— On devrait y aller, lui dit-il d'un ton bien plus brusque qu'à l'accoutumée. Cet endroit est dangereux.

Halisstra le dévisagea un instant puis acquiesça.

— Je te suis, lui dit-elle.



D'un geste rapide de la main, Ryld attira l'attention de Halisstra.

— Ne bouge pas, lui dit-il en signant. Tu as entendu ?

Ils avaient marché dans la forêt pendant le reste de la nuit et n'avaient rien entendu d'autre que le clapotis de la pluie, cette dernière transformant le sol enneigé en boue. Mais ils venaient d'entendre à l'instant devant eux le hurlement d'un animal. Un deuxième hurlement lui répondit bientôt, sur leur droite, et se transforma en une série de glapissements rapides et excités. Les glapissements possédaient cependant un certain sens, comme s'il s'agissait d'un langage.

— Ils sont au moins deux, lui dit Halisstra.

Ryld opina du chef. Il scruta le sous-bois, mais l'éclat du soleil levant – ses rayons perçaient la couche de nuages dans le ciel –, gênait trop sa vision nocturne.

— Ils viennent dans notre direction, signa la prêtresse en posant la main sur la poignée de son épée.

— Oui. Et ils se déplacent vite. Mais... (Il s'arrêta et entendit un glapissement d'alerte aigu.) Ils ne sont pas en train de chasser. Ils fuient quelque chose.

Le visage sombre, ses cheveux mouillés recouvrant les épaules de son armure, Halisstra dégaina son arme. Chose étrange, elle ne leva pas l'épée devant elle, mais la retourna pour porter la poignée à ses lèvres.

— Il faut léviter, lui dit-elle avec sa main libre, pour nous cacher.

Elle pressa ses lèvres sur la poignée, souffla dans les trous et une musique obsédante emplit l'air. Elle disparut un instant plus tard. Ryld s'aperçut toutefois qu'elle ne l'avait pas quitté en regardant le sol, car la pluie évitait soigneusement de battre la terre à cet endroit.

Les hurlements et les glapissements se rapprochant, Ryld toucha sa broche. Il s'éleva silencieusement dans l'air au milieu des branches d'arbres battues par la pluie et s'arrêta à quelques mètres au-dessus du sol. Il dégaina son arbalète. Quelques secondes plus tard, il entendit un bruissement dans les broussailles voisines. Un gros animal à poils gris, qui marchait sur quatre pattes plutôt minces, apparut brusquement en courant, la langue pendante, les yeux grands ouverts. Il jeta des coups d'œil furtifs sur les côtés en avançant – son regard n'était cependant pas celui d'une créature sauvage terrorisée, mais celui d'une créature intelligente qui cherchait un endroit où se cacher. Elle glapit de nouveau, son compagnon lui répondit à quelque distance dans les bois, puis elle continua à avancer.

Ryld aurait pu presser la détente de son arbalète pour la blesser, mais il n'en fit rien. Il préférerait conserver son carreau magique pour la chose qui poursuivait la créature carnivore. Il n'attendit pas très longtemps car il entendit bientôt des bruits de pas bruyants qui martelaient le sol de la forêt. La créature paraissait humaine au bruit de sa démarche, mais les grognements et les râles qu'elle poussait l'en éloignaient assurément. Lorsqu'elle apparut finalement en brisant un petit arbrisseau d'un revers de la main, le maître d'armes comprit qu'il ne s'était pas trompé.

C'était un troll.

Deux fois plus grand qu'un drow et d'un poids presque cinq fois supérieur, le troll possédait une peau marbrée de gris et de vert, recouverte de protubérances grises et caoutchouteuses. Il avançait en bondissant sur des pieds à trois orteils difformes, ses bras trop longs et disgracieux raclaient la neige fondue au sol. Les poils noir et vert qui lui faisaient office de cheveux couvraient son crâne et tombaient dans son dos en une masse hirsute et crasseuse. En dépit de la pluie qui tombait, une odeur infecte émanait de son corps, un mélange de transpiration humaine et de bouses de rothés.

Ryld observa le troll s'arrêter : des filets de bave dégouлинаient à la commissure de ses lèvres, sa grosse bouche pantelante révélait des dents cassées. Le maître d'armes se retint une fois encore de tirer avec son arbalète. Le carreau agacerait simplement le troll et l'alerterait de sa présence.

Après avoir repris son souffle, la créature se prépara à repartir dans les bois. Il tourna cependant brusquement la tête sur le côté et renifla l'air.

— Halisstra ! Attention ! cria Ryld afin d'attirer l'attention du troll, car Halisstra l'avait très certainement repéré elle aussi.

Ryld tira le carreau d'arbalète au même moment. Le projectile siffla en direction de sa cible, mais toucha une branche juste avant de la frapper. Au lieu de pénétrer l'œil de la créature, l'endroit visé par le guerrier drow, le carreau balafré le troll sur le dessus du crâne. L'entaille se referma d'elle-même un instant plus tard.

Le troll, qui avait reniflé Halisstra, balaya l'air devant lui avec ses grandes mains griffues. Il avait dû se rapprocher trop près de l'elfe noire car Halisstra redevint visible subitement et son épée longue frappa d'estoc la créature. Le troll para bêtement l'attaque avec sa main et deux de ses doigts voltigèrent dans l'air, tranchés par la lame. Ils atterrirent sur le sol en gigotant dans la neige fondue.

La créature frappa Halisstra avec son autre main et ses griffes raclèrent sa cotte de mailles. L'armure magique empêcha les griffes de pénétrer ses chairs, mais la force du coup projeta la prêtresse en arrière. Elle glissa sur le sol boueux et s'effondra. Repérant une

occasion de la tuer facilement, le troll se pencha vers elle, mais Halisstra parvint à lever son bouclier au dernier moment. Les dents de la créature s'enfoncèrent sur le bouclier et le déformèrent. Le troll secoua puissamment la tête et parvint à arracher le bouclier du bras de l'elfe noire. Immobilisée au sol par le poids du monstre qui la surplombait, elle ne pouvait pas utiliser son épée.

Ryld annula brusquement sa magie de lévitation et plongea vers le sol en traversant les branches. Il se réceptionna parfaitement et dégaina facilement *Pourfendeuse* de son fourreau dorsal. Invoquant toutes ses forces, il saisit l'épée large à deux mains et trancha la tête du troll en un seul coup. La tête voltigea dans l'air, ses paupières clignèrent stupidement, avant de tomber et de rouler à terre. Le corps sans tête se releva brusquement et se retourna vers le guerrier. Ryld le frappa de taille au niveau de l'abdomen et les entrailles puantes du troll s'en extirpèrent.

Le troll éventré et décapité finit par avancer en chancelant dans la forêt.

Halisstra, pantelante, était étendue sur le dos dans la boue, la pluie éclaboussant son visage. La prêtresse avait peut-être besoin des secours immédiats d'une magie curative. Ryld se pencha au-dessus d'elle...

... et reçut un coup qui le projeta à terre – une attaque qu'il aurait dû anticiper. Il exécuta un roulé-boulé pour esquiver son adversaire, le troll. La créature avança vers lui en titubant. Une de ses mains maintenait sa tête décapitée au niveau de ses épaules, l'autre essayait de frapper Ryld avec ses griffes. Se relevant d'un bond en esquivant les griffes meurtrières du troll, Ryld vit des lambeaux de nerfs s'arracher des muscles nouveaux du cou de la créature et se diriger vers la tête décapitée comme s'ils possédaient une conscience propre. Les nerfs et les muscles du cou du troll réussirent à rattacher la tête sur son corps en l'espace d'un instant et les entrailles qui pendaient de son abdomen blessé se remirent également en place. Les doigts que Halisstra avait tranchés quelques secondes plus tôt commençaient eux aussi à se régénérer sur sa main – Ryld aperçut des boules de chair gris et rose réapparaître.

Le Maître de Melee-Magthere bondit en avant et frappa le monstre de taille au cou une seconde fois, mais le troll anticipa son attaque. Il esquiva prestement son coup et s'avança brusquement, une de ses mains caoutchouteuses se refermant sur la main de Ryld qui serrait *Pourfendeuse*. Le guerrier drow entendit un os craquer dans sa main et serra les dents de douleur face à la force incroyable de son ennemi. Malgré ses deux doigts manquants, le poing du troll était en train d'écraser sa propre main. Le troll se débarrassa de *Pourfendeuse* en la jetant sur le côté.

Halisstra s'était relevée tant bien que mal et s'attaqua au dos du troll, son épée longue produisait d'étranges bruits flûtés dans sa main. À l'instar d'un esclave qui subissait la punition du fouet, le monstre grogna à chaque nouveau coup d'épée qui lui lacérait le dos, mais il parvint néanmoins à oublier la douleur. Il se retourna brusquement et la frappa avec le revers de sa main, son coup la projetant en arrière. Ryld en profita pour dégainer son épée courte et l'enfonça à l'endroit où le cœur de la créature était censé se trouver, mais le monstre ne ralentit pas ses attaques, alors que l'arme du drow pénétrait ses chairs jusqu'à la garde.

Le troll tendit de nouveau la main à la vitesse d'une des vipères du fouet de Quenthel et elle s'enroula autour du cou de Ryld. Ses doigts puissants se refermèrent sur ses chairs et lui coupèrent le souffle. Ryld sentit une vague d'énergie envahir son corps, l'anneau en forme de dragon qu'il portait au doigt lui conférait une protection magique pour résister aux griffes du monstre... mais il était déjà trop tard. Le troll écrasait sa trachée. Le guerrier relâcha son épée courte, toujours plantée dans le corps de la créature, et enfonça ses doigts raidis dans les chairs du troll pour presser une de ses articulations – il espérait pouvoir ainsi le paralyser –, mais il grimaça de douleur. C'était comme s'il avait essayé d'enfoncer ses doigts dans de la pierre.

Halisstra revint à la charge et parvint à trancher un pied de la créature. Le troll chancela mais réussit à recouvrer rapidement son équilibre en appuyant sa cheville mutilée sur le sol. Puis il griffa l'elfe noire et raccrocha sa cotte en arrachant une des mailles.

Incapable de respirer, Ryld signa pour lui parler.

— Fuis ! Je vais mourir !

— Non ! souffla Halisstra. Je ne t'abandonnerai pas.

Elle bondit en avant et frappa le troll avec un déluge d'attaques d'estoc et de taille. L'œil expert du maître d'armes s'aperçut que Halisstra avait trop ouvert sa garde et qu'elle s'exposait à un coup meurtrier du monstre.

Quand bien même il aurait dû observer la scène avec l'indifférence d'un individu sachant que sa dernière heure était arrivée et qu'il ne pouvait rien y faire, Ryld éprouva une étrange émotion l'envahir entre deux battements de cœur incroyablement distants, une profonde tristesse mêlée à une sensation de perte infinie. Cette émotion était non seulement provoquée par la mort imminente de Halisstra, mais également par la fin d'une chose que le guerrier venait à peine de découvrir : l'amitié véritable... et peut-être même l'amour. Le genre d'amitié, ou d'amour, qui poussait une personne à se sacrifier volontairement pour tenter – vainement – d'en sauver une autre. Leurs regards se croisèrent. Ryld comprit qu'il aurait fait la même chose pour Halisstra, et il vit qu'elle l'avait deviné. Il vit également une

chose qu'il n'avait jamais perçue dans les yeux d'un drow : la confiance.

À cet instant précis, une femelle drow sortit précipitamment des taillis, ses cheveux blanc argenté plaqués par la pluie sur son visage. À l'exception d'une grosse chaîne en argent qui entourait sa taille, une chaîne sur laquelle étaient accrochés un disque d'argent et une corne de chasseur, elle était complètement nue. Elle se déplaçait comme l'éclair et tenait au-dessus de sa tête une épée à la lame entourée de flammèches argentées dansantes. Poussant un cri aigu et perçant qui ressemblait à la note la plus puissante d'une chanson, elle frappa le troll avec son arme.

La lame s'enfonça dans l'épaule du monstre et s'entoura brusquement de flammes. Des flammes argentées se répandirent immédiatement sur le corps du troll en aveuglant Ryld. Il tressaillit par peur de se faire brûler, mais la vague de chaleur qu'il attendait ne le recouvrit pas. Les flammes semblaient dégager des notes de musique en lieu et place d'une chaleur brûlante et dansaient à leur propre rythme en léchant la peau caoutchouteuse de la créature.

Beuglant de douleur, ses chairs se noircissant au contact du feu magique, le troll tomba à genoux. La main du monstre relâcha sa prise autour de son cou. Le maître d'armes recouvra subitement son souffle et prit une profonde inspiration. Même s'il était pollué par la puanteur des chairs calcinées du troll, l'air qu'il inspira lui parut des plus doux. Sidéré, il observa le corps du troll s'effondrer sur lui-même, les flammes argentées le détruisant en quelques instants.

— Je vous remercie, ma dame, dit-il à la drow qui était visiblement une prêtresse ou une mage à la puissance manifeste. (Il s'inclina bien bas devant elle.) Vous venez de sauver nos deux...

Sa voix s'estompa peu à peu en découvrant l'expression qui barrait le visage de la femelle. Elle regardait Halisstra avec un regard plein de surprise – et de colère amère. Ryld reconnut finalement le symbole qui ornait le disque d'argent qui pendait sur la chaîne à sa taille. C'était une épée entourée d'un halo de filaments argentés, le symbole d'Eilistraée.

— C'est l'armure de Seyll, déclara la prêtresse, son regard furieux posé sur la cotte de mailles que portait Halisstra. Tu l'as assassinée.

La femelle décrocha la corne de sa ceinture, souffla à l'intérieur et une longue note s'en échappa. L'instant d'après, d'autres cornes lui répondirent.

Chapitre 7

Nimor était penché au-dessus d'une carte représentant Menzoberranzan qui avait été dépliée sur le sol de la mine, des éclats d'argent de la taille du poing posés sur les quatre coins. Il fit un geste avec sa rapière.

— *L'araignée* que nous voulons détruire possède deux têtes, déclara le drow aux cinq autres individus, trois duergars et deux démons, rassemblés autour de la carte. Elle mourra si nous parvenons à couper une de ses têtes. (La pointe de sa lame effleura la partie sud de la cité.) La première tête se trouve à cet endroit : Qu'ellarz'orl, le plateau qui abrite le bastion de la Première Maison. (Il déplaça la pointe de sa rapière et désigna un endroit au nord de la cité où était sise une petite caverne.) L'autre tête est Tier Breche, la caverne qui accueille trois des institutions les plus importantes de la Cité des araignées : Sorcere, Melee-Magthere et, plus important encore, le grand temple de Lolth, Arach-Tinilith.

— Ces deux têtes vont être difficiles à décapiter, dit Horgar qui se tenait sur la gauche de Nimor.

Le Prince Héritier duergar arrivait à peine à la taille de l'assassin drow, mais ses épaules étaient plus larges que l'elfe noir élancé. Il regardait la carte avec un regard mauvais, ses gros doigts caressaient distraitemment son crâne chauve. Ses deux gardes, des duergars eux aussi, l'un d'entre eux balafré de l'oreille jusqu'au menton, observaient avec méfiance les deux demi-démons qui se tenaient de l'autre côté de la carte.

— En effet, Prince Héritier, répondit Nimor. C'est pourquoi je désire que les duergars dirigent l'attaque sur Tier Breche. Un assaut frontal depuis le tunnel du nord. Vos soldats vont y installer un mur de siège et, depuis le couvert de cet obstacle, ils pourront utiliser leurs catapultes pour lancer des bombes incendiaires sur Sorcere et Arach-Tinilith – ce qui les réduira en ruines fumantes.

— C'est plus facile à dire, déclara Horgar, qu'à faire en réalité. Ce tunnel va être rempli d'araignées de jade. Nous allons peut-être réussir à détruire une ou deux de ces créatures, mais pas toute une légion.

Nimor gloussa et plongea sa main dans une poche de sa cape. Il en extirpa une demi-douzaine de jades plats et ovales. Chacun portait

un nom et était percé d'un trou dans lequel une petite chaîne argentée était fichée. Nimor les secoua pour les faire tinter.

— Grâce au secours d'un associé qui a réussi à pénétrer dans l'esprit même de Menzoberranzan, je peux vous garantir que les araignées de jade ne vous causeront aucun problème, dit-il au duergar.

— Et où seront les tanarukks pendant que nous lancerons notre attaque ? demanda le nain gris balafré en se renfrognant. Ils protégeront courageusement nos arrières ?

Les paroles du duergar suscitèrent un grognement de la part de Kaanyr Vhok qui révéla ses dents parfaites en frappant la poignée runique de son épée contre son plastron d'armure doré.

— Mes Légions Implacables sont capables de battre vos soldats minuscules quand vous le désirerez, grogna le démon en foudroyant du regard le nain gris balafré positionné de l'autre côté de la carte. Même mes esclaves orques seraient capables de...

Aliisza stoppa les fanfaronnades de son concubin en tirant sur son bras. Il lui lança un regard furieux mais écouta ses paroles, puis abaissa lentement son arme.

— Mes seigneurs, je vous en prie, dit Nimor. Écoutez-moi. (Il se tourna vers Vhok.) Les Légions Implacables participeront également à la bataille. Vous vous emparerez de Donigarten, la réserve d'eau et de nourriture de la cité, puis vous attaquerez Qu'ellarz'orl depuis l'est. Les Mères Matrones seront contraintes de déplacer leurs troupes au sud pendant que les duergars prendront position au nord. Tous les soldats duergars ne seront cependant pas engagés dans la bataille au nord. Une compagnie, au moins, devra marcher aux côtés des tanarukks et se disperser dans les rangs des démons pour donner l'impression que notre force tout entière attaque la Première Maison de Menzoberranzan.

— Mes soldats vont être une simple *distraktion* ? demanda Vhok en plissant les sourcils.

— Pas du tout, le rassura Nimor, un pétilllement dans les yeux. Vous pouvez remporter une victoire... une belle victoire ! Je me suis arrangé pour que la Maison Baenre soit au plus mal à ce moment-là, et j'ai réservé une petite surprise à sa Mère Matrone. Triel éliminée, les autres femelles Baenre commenceront à se disputer son trône. Les compagnies qu'elles dirigent s'attaqueront les unes les autres et elles seront trop occupées pour se soucier d'une tâche aussi insignifiante que la défense de leur cité.

» Lorsque les autres Maisons nobiliaires constateront que les Baenre sont en proie au désarroi, elles profiteront de leur faiblesse pour les attaquer. Plusieurs Maisons tenteront d'usurper la position des Baenre pour prendre la place de Première Maison de Menzoberranzan. Les troupes démoniaques du Seigneur Vhok

pourront alors agir et s'emparer de Qu'ellarz'orl.

— C'est une théorie des plus intéressantes, déclara Vhok en se renfrognant.

— Ce n'est pas qu'une simple théorie, rétorqua Nimor. (Il s'arrêta pour épousseter la manche de sa tunique grise impeccablement ajustée.) La nature même des drows les poussera à réagir de la sorte. Nous sommes semblables à des araignées réagissant instinctivement à la moindre secousse sur une toile. Lorsque nous pensons que notre proie est à notre merci, nous frappons.

» Sauf que dans notre cas, poursuit Nimor, la proie sera les drows eux-mêmes. Menzoberranzan va tomber. Je vous le promets.



Triel regarda froidement le prisonnier qui venait de lui être présenté, un jeune mâle drow. Il était étendu sur le dos sur le sol de sa salle d'audience, les poignets ligotés dans le dos et ses chevilles tout aussi entravées. Son pantalon et sa chemise noirs étaient en lambeaux, ses loques révélant d'innombrables lacérations qui avaient fait couler son sang sur le sol. Les cheveux qui recouvraient une partie de son crâne avaient été brûlés et son visage était recouvert d'ecchymoses. Son œil droit était fermé, sa paupière enflée et larmoyante, mais le gauche foudroyait littéralement Triel avec un air de défi non diminué.

Triel fronça le nez à cause de la puanteur dégagée par les chairs et les cheveux brûlés du prisonnier tandis qu'elle jouait avec une dague de jet parfaitement équilibrée – la seule arme encore présente sur l'elfe noir lors de sa capture. En raison du picotement qu'elle ressentait entre ses doigts, elle savait que la dague était magique – tout comme les autres lames qui avaient tué quatre de ses gardes d'élite.

— C'est une arme d'assassin, lui dit-elle en la tendant à une des deux femelles qui la flanquaient, ses gardes du corps armés de boucliers et de masses d'armes magiques.

Un troisième membre de sa garde personnelle, un officier femelle, s'avança pour terminer son rapport.

— L'intrus a été capturé au quatrième étage, Mère Matrone Baenre, dit-elle. Nous pensons qu'il essayait de pénétrer dans vos appartements privés.

Triel dévisagea l'officier qui, malgré la situation, semblait prête à subir une inspection. Sa cotte de mailles en adamantium de couleur noire était lustrée et ses longs cheveux blancs tressés avec élégance. Elle était au garde-à-vous, une masse brillante pendait à sa ceinture, et une arbalète de poing ornait chacun de ses poignets. Cinq araignées

noires, brodées sur l'épaule de sa tunique argentée, précisaient son rang.

— Comment a-t-il pu entrer dans la forteresse, Capitaine... ? lui demanda Triel en attendant que l'officier lui révèle son nom.

— Capitaine Maignith, répondit l'elfe noire en croisant respectueusement le regard de Triel. Il n'est pas entré par les portes du rez-de-chaussée. J'ai interrogé, longuement, les gardes qui y étaient postés. Ils étaient tous à leurs postes et aucun glyphe de protection n'a été violé. Et il n'a pas pu les éviter. Par conséquent, il a pénétré dans le bastion par les toits.

Sur ces paroles, le Capitaine Maignith lança un regard à un autre officier – un lieutenant servant dans la cavalerie lézard – qui se tenait à plusieurs mètres en arrière, la place qui convenait à un mâle. Il portait un pantalon de cuir ajusté et un *piwafwi* ourlé d'argent. Il tenait son heaume à plumet argenté dans le creux de son bras et semblait avoir quelques difficultés à regarder Triel dans les yeux.

— Mère Matrone, je... Mes cavaliers n'ont rien vu sur le mur extérieur, dit-il en bégayant.

Triel s'amusa du changement de pronom personnel. Sa boucle d'oreille magique lui révéla que le lieutenant lui disait la vérité – du moins ce qu'il pensait être la vérité. Quand un individu mentait en sa présence, ses paroles étaient accompagnées d'un chevrottement bien particulier.

Elle joua avec le manche du fouet-serpent qui pendait à sa ceinture ; l'arme ressemblait comme une sœur à celle de Quenthel. Les vipères sifflèrent doucement en détectant son désir. Le lieutenant méritait une punition... et il la recevrait en temps utile.

Sa main relâcha cependant le manche de son arme.

— Va me chercher ton lézard, lui intima-t-elle l'ordre.

Le lieutenant hésita bien trop longuement, son visage exprimait à la fois le soulagement et l'étonnement. Il se souvint subitement de son rang, s'inclina et sortit de la salle.

Un petit sourire suffisant se dessina sur les lèvres du prisonnier qui se satisfaisait visiblement de l'inquiétude causée par son intrusion.

N'appréciant pas son sourire narquois, Triel saisit une baguette de fer entrelacée qui pendait juste à côté de son fouet-serpent. L'extrémité de la baguette était décorée d'une petite plume blanche que la Mère Matrone pointa en direction du prisonnier en prononçant un mot de commande. Aucune force visible ne jaillit de la baguette, mais l'effet s'avéra instantané. L'assassin poussa un cri, un hurlement de terreur absolue qui emplit la salle d'audience, et rapprocha ses jambes de sa poitrine. Si ses mains avaient été libres, il les aurait sans doute serrées autour de ses jambes. Il se balança d'avant en arrière en

gémissant. Lorsque Maignith le bouscula avec la pointe de sa botte, il poussa un nouveau hurlement et roula sur le côté, un filet d'urine à l'odeur piquante se mêla au sang qui tachait le sol.

Triel soupira en espérant qu'elle ne perdait pas son temps. D'autres affaires courantes méritaient son attention. À la périphérie de Menzoberranzan, une armée de duergars, de tanarukks et d'autres races inférieures se préparait à donner l'assaut sur la cité. Triel aurait dû se trouver dans sa salle de guerre afin de communiquer avec les officiers qui tenaient les envahisseurs à distance, mais elle venait d'échapper à une tentative d'assassinat – qui était loin, bien évidemment, d'être la première – et devait découvrir qui en était à l'origine.

Une de ses sœurs avait-elle décidé de l'assassiner pour prendre sa place de Mère Matrone ? Triel devait-elle renforcer ses défenses à l'intérieur même de sa forteresse ? Ou bien l'assassin avait-il été envoyé par une autre Maison nobiliaire ? Peut-être la Maison Del'Armgo ? Cela lui paraissait peu probable car la Deuxième Maison de la Cité des araignées était aussi mal en point que les Baenre. Après le désastre des Piliers du Chagrin, les soldats survivants de Mez'Barris Armgo étaient rentrés dans la cité petit à petit. Triel avait ainsi pu découvrir que leurs troupes avaient été repoussées dans un tunnel latéral pendant la bataille, et que la Maison avait perdu un quart de ses forces et tous ses convois de ravitaillement.

En attendant que le lieutenant réapparaisse en compagnie de son lézard de monte, Triel se dirigea vers le trône qui avait jadis appartenu à sa mère. Le trône en adamantium, façonné comme une grosse araignée, reposait sur huit pattes recourbées. De puissants sorts avaient été conférés au siège, un des plus efficaces – un symbole magique – permettant de retourner toute attaque dirigée sur la Mère Matrone contre l'individu suffisamment stupide pour l'avoir lancée. Le siège était un symbole de Lolth et, malgré le silence inquiétant de la déesse, sa magie fonctionnait encore car elle opérait grâce à une magie profane.

Triel s'assit en tailleur sur le siège et ses deux gardes personnels s'avancèrent pour l'encadrer. Elle pensa à Gromph et se demanda une fois encore où avait bien pu disparaître l'Archimage de la cité.

La porte de la salle d'audience s'ouvrit et l'odeur caractéristique liée aux lézards envahit la pièce. Le lieutenant s'avança en guidant sa monture par les rênes. Le lézard se glissa difficilement par la porte, les coussins adhésifs de ses pattes produisaient de petits bruits de succion sur le sol de pierre. D'un corps deux fois plus grand qu'un drow, trois fois plus avec sa queue, l'animal était saisissant. Sa peau écailleuse brillait d'un éclat bleuté scintillant qui illumina légèrement la salle plongée dans la pénombre. En passant à proximité du prisonnier, sa

langue allait et venait en sifflant entre ses lèvres, le lézard tourna la tête dans sa direction et renifla son odeur. L'assassin, les effets de la baguette de Triel n'ayant pas disparu, poussa un gémissement et recula.

Triel tapota ses doigts sur le métal froid de son trône.

— Bon, dit-elle à voix haute. L'assassin n'a pas pu escalader la paroi extérieure de la stalagmite. S'il l'avait fait, les lézards auraient repéré sa présence.

Le lieutenant ferma les yeux de soulagement.

— Ce qui me pousse à poser la question suivante, poursuivit Triel. Comment a-t-il *fait* pour entrer ici ?

Le lézard, que le lieutenant tenait toujours par les rênes, baissa la tête pour lécher le sang qui maculait le sol. Ses yeux noirs et ronds se rivèrent sur le prisonnier.

Triel sourit.

— Ta monture me paraît affamée, lieutenant, lança-t-elle. Pourquoi ne pas lui retirer sa muselière pour la laisser se nourrir... d'une partie non essentielle du corps de ce prisonnier.

Le lieutenant obéit aux ordres de la Mère Matrone en souriant.

Le lézard fit claquer sa queue d'excitation et sa peau luminescente s'assombrit un instant pour prendre une teinte plus foncée, mais il attendit le geste de la main de son maître avant de bondir. Ses crocs se refermèrent sur les chevilles ligotées du prisonnier et les tranchèrent dans un craquement bruyant. L'assassin poussa un hurlement au moment où ses pieds disparurent dans la gorge du lézard, puis il s'évanouit.

Saisissant les rênes de sa monture, le lieutenant la tira en arrière.

Imperturbable, Triel regarda le sang du prisonnier se répandre sur le sol.

— Stoppez l'écoulement de son sang, ordonna-t-elle.

Maignith s'avança docilement et frappa doucement les chevilles tranchées de l'assassin avec la tête de sa masse d'armes. La magie de l'arme s'activa et la tête s'entoura d'un bref halo lumineux qui cautérisa les blessures. Maignith agrippa ensuite le prisonnier par les cheveux et lui pencha la tête en arrière. Elle lui donna des claques pour le réveiller.

La paupière encore valide de l'elfe noir papillonna quelques instants puis s'ouvrit finalement. Son visage calciné, encore rougeâtre quelques instants plus tôt, avait pris une teinte grisâtre.

— Tu veux vivre ? lui demanda Triel.

L'assassin parut s'être remis des effets de la baguette.

— De toute façon, vous finirez par me tuer, répondit-il d'une voix rauque.

— Pas nécessairement, répondit Triel. À l'évidence, tu possèdes certains talents car tu as réussi à t'infiltrer jusque dans mes appartements. Je pourrais peut-être te recruter dans ma Maison.

— Sans mes pieds ?

— Nous possédons des sorts de régénération, lui dit-elle.

— Plus maintenant, déclara l'assassin en essayant de sourire, une grimace barrant son visage. Lolth est morte.

Triel se leva d'un bond, détacha son fouet et poussa un cri.

— Blasphémateur !

Sifflant de rage, les vipères de son fouet claquèrent dans l'air pour tenter de frapper l'assassin. Comment un mâle pouvait-il oser lui parler de la sorte ? Elle qui était la première bénéficiaire des faveurs de Lolth et la Mère Matrone de la Maison Baenre. Un recoin de son esprit comprit cependant que la peur dirigeait sa colère. L'absence de nouvelles de la part de Quenthel l'embarrassait et son inquiétude grandissait jour après jour. Par contre, si Lolth venait à se réveiller et à apprendre que Triel n'avait pas puni ce mâle insolent...

Elle se rendit compte soudain qu'elle faisait le jeu de l'assassin. Il essayait de l'attirer vers lui. Elle ne pouvait pas deviner le genre d'attaque qu'il avait bien pu préparer, notamment dans l'état où il se trouvait, mais elle n'avait pas traversé autant de siècles en sous-estimant ses adversaires. Elle caressa chacune de ses vipères pour les apaiser, et pour se calmer elle-même, puis rattacha son fouet à sa ceinture.

Triel ne bénéficiait peut-être plus – pour le moment – des faveurs de Lolth, mais elle possédait d'autres facultés magiques. Elle utilisa l'une d'entre elles, le pouvoir de sa voix. Adoptant un ton séduisant et rauque qui vibra d'une énergie arcanique manifeste, elle commença à implanter une suggestion magique dans l'esprit du prisonnier.

— Tu devrais plutôt me dire qui t'a envoyé ici, lui proposa-t-elle. Si c'est la Mère Matrone d'une autre Maison, elle n'a rien à craindre. Je ne vais pas utiliser mes soldats pour l'attaquer alors que la ville est assiégée. Si c'est une de mes sœurs, tu as autant de choses à gagner en me servant qu'en la servant. Alors dis-moi... qui t'a engagé ?

— Je ne suis pas un simple laquais, déclara le drow en serrant les dents.

Ah, la fierté. Je peux l'utiliser à ses dépens, se dit Triel.

— Bien sûr que non, lui dit-elle. Tu sembles être plutôt fier de qui ou de ce que tu es. Pourquoi ne pas me le révéler ? Cette simple information ne trahira nullement la Matrone qui t'a envoyé ici.

— Je ne sers aucune *femelle*, cracha l'assassin. Ce qui sera bientôt le cas de tous les mâles. Le Seigneur Masqué y veillera.

Une tension palpable traversa la salle d'audience, les officiers et

les gardes réagissant au nom de la divinité prononcée en ce lieu. Triel s'efforça de conserver son calme et se concentra sur l'information que l'assassin venait de lui livrer.

Le culte de Vhaeraun était strictement interdit à Menzoberranzan. Admettre une telle chose équivalait à un suicide – un suicide des plus lents puisque ses fidèles étaient généralement torturés à mort afin d'obtenir de leur bouche les noms d'autres blasphémateurs. L'assassin venait de signer son propre arrêt de mort, et les promesses de Triel qui visaient à épargner son existence étaient désormais vaines.

Il désire mourir, pensa Triel en le dévisageant. *Lentement.*

— Si tu espères une quelconque récompense de Vhaeraun, tu ferais mieux d'y réfléchir par deux fois, lui dit Triel. Ta mission est un échec. Tu auras de la chance si ton dieu daigne soulever son masque pour te cracher au visage. En sus, tes conspirateurs de frères sont idiots et faibles. Ils ont envoyé un simple *garçon* pour me tuer ! Ils ne sont même pas dignes de mon mépris.

L'assassin foudroya Triel avec son œil valide.

— Riez tant que vous le pouvez, rétorqua l'elfe noir. Vous pleurerez bientôt... quand le Jazred Chaulssin se présentera à vous.

Triel sourit intérieurement en réfléchissant au nom que l'assassin venait de lui révéler. C'était manifestement une sorte d'organisation, un groupe peut-être apparu au cours de la dernière révolte esclave. Ses membres étaient-ils des réfugiés des ruines de la cité de Chaulssin ?

— Je n'ai jamais entendu parler de ce Jazred Chaulssin, lui avoua-t-elle avec mépris. Ils sont visiblement tout aussi inconséquents qu'inefficaces.

Le prisonnier rit d'une voix rauque avant de répondre.

— Inefficaces ? demanda-t-il. Mon maître a réussi à mener une véritable armée à votre porte.

Triel rebondit immédiatement sur les paroles de l'assassin.

— Par conséquent, ton maître est un duergar ou alors... un tanarukk ? Kaanyr Vhok ?

— Il est bien meilleur que le Prince Héritier. Ou que ce mercenaire de Vhok. Mon maître possède des pouvoirs que vous n' imaginez même pas. C'est lui qui a manigancé la défaite de votre armée pendant la bataille des Piliers du Malheur.

— Vraiment ? lui demanda Triel en plissant un sourcil. (Elle devinait maintenant à qui se référait l'assassin du Jazred Chaulssin, mais elle avait besoin d'une confirmation.) Il aimerait sans doute que je connaisse son nom afin que je sache quel mâle a osé attaquer la Mère Matrone Baenre dans sa propre Maison. Mais il me craint peut-être... comme tous les bons mâles serviles devraient le faire ?

L'insulte, combinée à la suggestion magique de Triel, permit de délier une fois encore la langue de l'assassin.

— Mon maître n'est pas un simple drow, répondit-il. Nimor est...

Il s'interrompit brusquement, conscient d'en avoir trop dit.

— Nimor ? grogna Triel. (Ce nom ne lui était pas familier. Elle sut alors qui était cet inconnu.) Tu veux bien sûr parler du Capitaine Zhayemd de la Maison Agrach Dyrr, je suppose ? Le traître qui a conduit l'armée duergar sur le seuil même de notre cité ?

Le prisonnier opina du chef avec un air de défi.

— Lui-même, dit-il. Votre futur maître.

Triel réfléchit un court instant à ces nouvelles informations. Zhayemd était clairement un nom d'emprunt, mais le maître de l'assassin s'était-il également arrogé le nom de la Sixième Maison ? La Mère Matrone se demanda jusqu'où courait la trahison des Agrach Dyrr. Nimor avait-il persuadé les soldats Agrach Dyrr d'attaquer leurs alliés ou possédait-il le soutien de la Maison elle-même ? L'affaire était importante car le bastion Agrach Dyrr était en ce moment même assiégé par des unités de Menzoberranyrs qui auraient pu être mises à meilleure contribution pour combattre les duergars et les tanarukks.

Triel choisit de bluffer.

— Je savais que ton maître n'était pas un Agrach Dyrr, dit-elle à l'assassin. Je ne l'avais jamais vu auparavant et je connais tous les officiers haut gradés de cette Maison. La Mère Matrone Yasraena et moi-même sommes... alliées. Du moins, comme peuvent l'être deux Mères Matrones.

— Yasraena Dyrr n'a aucune importance.

— Que veux-tu dire ? lui demanda Triel en se raidissant.

— C'est un mâle qui dirige la Maison Agrach Dyrr, la liche drow. Lorsque nous aurons remporté cette guerre, l'ordre naturel des choses sera rétabli dans tout Menzoberranzan. Vhaeraun l'a souhaité.

Triel entendit un léger souffle sur le côté et se souvint de la présence de son lieutenant. Aussi rapide qu'un serpent elle-même, elle fit claquer son fouet dans sa direction. Sifflant de contentement, les cinq vipères plongèrent leurs crocs dans ses chairs noires. L'officier mâle se raidit puis poussa un petit gargouillement, ses yeux roulèrent dans leurs orbites. Il s'effondra sur le sol à l'instar d'une stalactite brisée.

Son lézard le renifla puis le dévora sans attendre en commençant par son crâne qu'il fit craquer bruyamment.

Triel lança un regard à Maignith.

— Personne ne doit savoir ça, lui siffla-t-elle.

Maignith s'inclina puis jeta un regard éloquent aux deux sentinelles qui flanquaient Triel.

— Vous pouvez être assurée de notre silence, lui dit le capitaine.

Triel reporta son attention sur le prisonnier. Elle était ravie qu'il ait succombé à son pouvoir de suggestion magique car il lui avait livré bien plus d'informations qu'elle l'avait espéré. Humectant ses lèvres à la manière d'un lézard reniflant du sang, elle chercha à le pousser davantage.

— C'est la liche qui t'a envoyé ici ? Sa magie t'a permis de t'infiltrer dans ma demeure ?

— Non... et non.

— Qui a bien pu te faire entrer ici alors ?

— Nimor lui-même. Et bien que j'aie échoué dans ma mission, mon maître ne faillira pas. Face à lui, vos défenses sont aussi peu résistantes que des toiles d'araignée. Il m'a escorté dans les ombres pour pénétrer votre forteresse « imprenable ».

— Nimor se trouve dans la Maison ? demanda Maignith d'une voix entrecoupée.

— Il y était, répondit l'assassin, un petit sourire narquois barrant son visage.

Triel écarquilla les yeux de surprise. Elle n'était pas étonnée que Nimor soit parvenu à se faufiler au cœur de la Maison Baenre, la grande stalagmite qui avait été creusée pour former le Plateau Baenre, mais par le fait qu'il soit reparti aussitôt après avoir accompli un tel exploit. Pourquoi n'était-il pas resté pour l'attaquer lui-même ? Pourquoi laisser un sbire le faire à sa place ? Il avait dû deviner que l'assassin se ferait capturer.

Le prisonnier interrompit ses rêveries avec un rire peiné.

— Vous ferez bientôt l'expérience de la puissance et de la majesté de Nimor lorsqu'il dirigera l'assaut final contre cette Maison. Si d'aventure vous êtes encore là pour...

Triel prit conscience que l'éclat de défi – et d'assurance inébranlable – qui brillait dans le regard de l'assassin ne l'avait pas quitté pendant toute leur discussion. En outre, son regard s'était rivé sur son trône à plusieurs reprises – mais uniquement lorsqu'il pensait que la Mère Matrone ne le regardait pas.

— Gardes ! cria Triel. Vos boucliers !

Les femmes qui encadraient Triel réagirent instantanément et levèrent leurs boucliers devant Triel pour la protéger de la seule menace visible dans la salle d'audience : l'assassin.

Les deux boucliers s'entrechoquèrent et la salle tout entière se remplit d'une explosion d'énergie magique. Une déflagration brûlante retentit à l'endroit même où se trouvait le prisonnier : elle explosa avec une telle violence qu'elle étouffa presque les hurlements des gardes qui se retrouvèrent quasi instantanément carbonisés.

La magie de leurs boucliers résista cependant à l'explosion et cette dernière entoura complètement le trône où Triel se tenait, sans toutefois la toucher. De la vague de chaleur, la Mère Matrone ne sentit qu'un léger souffle ; et de la puissance de l'explosion, elle ne vit que le mouvement des boucliers qui se retrouvèrent plaqués contre le trône. Le siège lui-même n'avait pas réagi à la boule de feu que l'assassin avait portée en lui pendant tout ce temps. Triel comprit pourquoi. L'attaque était dirigée contre l'assassin qui l'avait introduite dans la salle, et pas contre la Mère Matrone elle-même. Les renseignements de Nimor et sa supposition quant à l'endroit où Triel interrogerait l'assassin capturé étaient parfaits.

Les oreilles bourdonnantes, Triel comprit tout cela au cours des quelques secondes de silence qui suivirent l'explosion.

Maignith et les deux autres gardes s'écroulèrent sur le sol, leurs corps complètement calcinés. Le lézard était mort lui aussi, recroquevillé dans un coin de la pièce, et sa peau avait perdu son éclat bleuté.

Du corps de l'assassin, seul un petit tas d'os était encore visible et brûlait à l'instar de charbons ardents, de petits panaches de fumée noirâtre s'élevaient dans la salle.

Triel frissonna l'espace d'un instant en prenant conscience qu'elle venait d'échapper à la mort. Un moment encore, elle ressentit même une certaine peur. Elle savait maintenant pourquoi l'assassin n'avait pas rechigné à lui révéler autant de choses. Il avait dû attendre que le compte à rebours du sort actif en lui touche à sa fin.

La Mère Matrone entendit des bruits de pas précipités dans le couloir à l'extérieur qui se rapprochaient de la porte de la salle d'audience. Elle agrippa les pattes de son trône afin de contenir le tremblement de ses mains. Elle regarda les corps calcinés de ses gardes et grimaça à cause de l'odeur de chairs brûlées qui lui assaillait les narines. Un capitaine de sa garde pénétra en courant dans la salle et écarquilla les yeux en découvrant les cadavres au sol.

— Mère Matrone, dit-elle d'une voix entrecoupée. (Le capitaine haletait comme si elle venait de courir précipitamment.) L'ennemi approche de la cité !

— De quelle direction ?

— Des cavernes du sud-est, répondit-elle. Nos patrouilles ont affronté leurs soldats au niveau de la Caverne des Tentacules tranchés 1 et de la grotte d'Ablonsheir.

— Les patrouilles ont rencontré des tanarukks ou des duergars ? demanda Triel.

— Les deux, mais principalement des tanarukks.

— Et en quel nombre ?

— C'est impossible à dire, répondit le capitaine avec un haussement d'épaules. Les armées ennemies semblent avoir uni leurs forces et traversent rapidement le Noir Dominion. Elles atteindront la périphérie de la cité d'un moment à l'autre.

Triel serra les dents. Cette attaque était-elle une feinte... ou bien un assaut en force ? À en juger par leur itinéraire, les tanarukks et les duergars projetaient de pénétrer dans Menzoberranzan par l'intermédiaire d'un des neuf tunnels situés entre le lac Donigarten et les abords du plateau, mais quel tunnel choisiraient-ils ? Et s'ils parvenaient à pénétrer dans la vaste caverne, quelle serait leur cible ? En d'autres circonstances, Triel s'attendait davantage que ses ennemis se dirigent vers le nord pour s'emparer de Donigarten et des champs de mousse, l'endroit où se trouvaient les réserves d'eau et de nourriture principales de la cité, afin que les Menzoberranyrs n'aient plus rien pour se ravitailler pendant le siège. Mais au vu de la tentative d'assassinat qui aurait semé le chaos au sein même de sa Maison si elle avait réussi, ses ennemis avaient peut-être une autre cible en vue. La Maison Baenre représentait la première force à abattre pour des individus désireux d'attaquer Qu'ellarz'orl lui-même. Si elle voyait juste, les armées ennemies emprunteraient les tunnels les plus proches du plateau pour pénétrer dans la cité.

Avait-elle encore le temps de bloquer les tunnels menant à Qu'ellarz'orl ? Elle n'osait pas impliquer la garde de sa Maison. Elle serait indispensable pour défendre la forteresse Baenre si l'ennemi parvenait à entrer dans la cité. Triel ne pouvait compter que sur une autre compagnie Baenre proche.

— Donnez l'ordre aux troupes Baenre qui assiègent la Maison Agrach Dyrr de se retirer, déclara Triel. Dépêchez-les dans les cavernes situées juste sous l'extrémité est du plateau et dites-leur de les défendre coûte que coûte. Et donnez l'ordre aux autres Maisons de déployer leurs soldats dans les tunnels qui mènent à Narbondellyn. Notamment les troupes de la Maison Barrison Del'Armgo. Nos soldats vont essuyer le plus gros de l'attaque initiale des troupes ennemies et les Del'Armgo doivent pouvoir nous appuyer. Que les Xorlarrin se chargent des traîtres de la Maison Agrach Dyrr.

— À vos ordres, Mère Matrone, déclara le capitaine en s'inclinant.

L'officier elfe noire se hâta de quitter la salle et Triel se mordilla les lèvres en espérant qu'elle avait pris la bonne décision.

Et par les Neuf Enfers, où pouvait donc bien se trouver Gromph au moment où la Maison Baenre avait le plus besoin de ses talents ?

1. Située au sud-est de Menzoberranzan, dans le Noir Dominion, cette caverne a reçu ce nom de baptême en raison d'une ancienne victoire remportée sur des ennemis illithids. (*NdT*)

Chapitre 8

Du verre.

De forme arrondie.

Et à l'extérieur...

De la pierre grise.

Les murs d'un tunnel.

Très proches.

Juste à l'extérieur de la surface en verre arrondie.

Gromph Baenre, l'Archimage de Menzoberranzan, regardait sans ciller la pierre grossière qui se trouvait juste à l'extérieur de la paroi de sa prison. Il était emprisonné à l'intérieur d'une prison à la surface de verre arrondie. Dans un silence total. À l'intérieur d'une sphère creuse posée sur le sol d'un tunnel inconnu. Incapable de bouger et de respirer, il ne pouvait que tenter de réfléchir mollement.

Il regarda son propre reflet déformé par la surface concave du verre. Ses traits étaient grossiers mais sans rides malgré ses sept siècles d'existence, en partie grâce à l'amulette de jeunesse éternelle accrochée à son *piwafwi*. Ses cheveux blanc et argent flottaient librement autour de sa tête, la pesanteur qui agissait à l'extérieur de la sphère ne les affectait pas. Ses yeux étaient grands ouverts et ne cillaient pas.

Fatigué par son propre reflet, il regarda les murs du tunnel en remarquant une veine de quartz brillante. Il s'aperçut qu'elle était plutôt large et que ses cristaux étaient grands.

Le temps passa.

Quelque temps après – dix cycles 1, un an ? –, Gromph sentit quelque chose titiller son esprit. Comme une conscience. Une présence. Il fixa son esprit sur cette conscience et tenta de la contacter. Luttant comme s'il était des plus las pour lever la tête, il se concentra.

— *Kyorli ?*

Rien.

Le temps passa encore.

Il regarda de nouveau la veine de quartz et choisit un de ses cristaux. En se concentrant sur ses facettes, quelque peu voilées par le

verre concave qui les séparait, il espérait pouvoir fixer ses pensées.

Il savait qu'il était à l'intérieur d'une sphère de verre, le résultat d'un sort d'emprisonnement.

Un sort lancé par Dyrre l'Ancien, la liche drow.

Il se trouvait sous la Cité des araignées, dans un tunnel inconnu, prisonnier d'un sort qui empêchait toute magie divinatoire de le localiser.

Il était prisonnier.

Le temps se déroula de nouveau. Gromph essaya d'ouvrir la bouche, de battre des paupières, de bouger les doigts.

Rien.

S'il avait été capable de souffler, il aurait sans nul doute soupiré. Mais même s'il avait pu bouger ou parler, pour lancer un sort, cela ne l'aurait pas beaucoup aidé. Le sort que la liche lui avait lancé était très puissant et Gromph le connaissait bien. Le seul moyen de l'annuler était de lancer sur la sphère un contre-sort d'une puissance égale. Et ce sort ne pouvait être lancé que depuis *l'extérieur* de la sphère, par une autre personne. En sus de ces difficultés, le contre-sort devait être invoqué dans le lieu même où le sort d'emprisonnement avait été lancé.

Gromph se renfrogna en pensant à l'ironie de sa situation. Il était Archimage de Menzoberranzan, le plus puissant mage de toute la Cité des araignées, le détenteur des secrets arcaniques d'une vaste collection de sorts que la plupart des mages n'osaient même pas imaginer posséder. Même s'il avait pu lancer un sort de souhait, un sort des plus puissants, cela n'aurait rien changé.

Après une autre période de temps écoulée, Gromph sentit de nouveau la sensation de picotement dans son esprit. Elle paraissait plus proche, plus insistante.

Faisant l'expérience de la même difficulté, Gromph s'efforça de concentrer son esprit.

— *Kyorli ? appela-t-il. Aide-moi !*

Le picotement disparut. Si son corps avait pu le lui permettre, Gromph aurait baissé les épaules de découragement.

Son nouveau monde tourbillonna subitement dans tous les sens. La veine de quartz disparut et Gromph découvrit qu'il avait la tête et les pieds à l'envers – ces notions de haut et de bas avaient toutefois peu de signification dans sa situation. Il regardait maintenant les yeux d'un énorme rat brun de deux fois la taille de la sphère, sa gueule déformée par la surface arrondie du verre. Ses pattes rosâtres étaient posées sur le dessus du globe et ses moustaches s'agitèrent ; l'animal reniflait le verre froid.

Après un instant qui s'étira lentement dans le temps, Gromph

comprit son erreur de perception. Ce n'était pas le rat qui était énorme, mais la sphère qui était petite. Le sort d'emprisonnement avait réduit sa taille à celle d'un gros insecte. Ses pensées toujours aussi lentes, il finit par remarquer le nœud à l'extrémité de la queue sans poils du rat.

— *Kyorli ! Aide-moi. Ramène-moi à la maison.*

— *Partir ?* demanda le rat, sa parole s'exprimait davantage comme une émotion.

— *Oui, c'est ça. Il faut partir. Dans la cité. Allez !*

Le monde extérieur se remit à tourbillonner autour de lui. Gromph aperçut les parois de pierre tourner et heurter le globe pendant que Kyorli poussait la sphère sur le sol irrégulier du tunnel avec son museau et ses pattes.

Ce n'était cependant pas un tunnel, mais une petite fissure dans la roche qui n'était pas plus grande qu'un rat.

Les murs continuèrent à tourner tout autour du globe de verre. Le monde se recouvrit bientôt d'une obscurité menaçante, Kyorli avait fait rouler la sphère sur le sol d'une caverne immense. Au loin, Gromph aperçut l'éclat d'une luminosité lavande : le spectre visible d'une *faerzress*. La petite zone de radiation magique disparut rapidement, les ténèbres l'engouffraient tandis que Kyorli continuait à pousser la sphère.

Le globe roula et roula encore sur le sol, Gromph toujours immobile en son centre, prisonnier d'un silence absolu.

Un instant plus tard, la sphère s'arrêta en rebondissant contre un mur.

— *Qu'y a-t-il ?* demanda Gromph.

Les pattes de Kyorli grattèrent la sphère pour la retourner. Gromph se retrouva face à la paroi de la caverne où, à plusieurs dizaines de centimètres au-dessus de lui, le tunnel continuait à courir.

— *Là-haut !* « dit » Kyorli. *La cité.*

Le rat se hâta de grimper la petite paroi puis la redescendit. Le monde de Gromph se retourna une fois encore, les pattes de son familier grattaient inutilement la surface externe de la sphère pour la faire grimper sur le rebord. L'instant d'après, Kyorli remonta seul le long du mur, pénétra brièvement dans le tunnel puis redescendit de nouveau, ne sachant pas quoi faire pour faire avancer la sphère de son maître.

Gromph se rendit compte qu'il avait trop présumé de son familier. Kyorli était un simple rat... qui possédait l'intelligence d'un rat.

— *Essaie un autre chemin*, lui suggéra-t-il.

Kyorli le regarda, ses moustaches s'agitèrent. Il remua la tête, l'équivalent d'un signe affirmatif pour un rat, et se remit à pousser la

sphère. Gromph retraversa le tunnel qu'ils venaient d'emprunter et la caverne auréolée de la *faerzress* luminescente, puis ils s'engagèrent dans un nouveau tunnel.

Lorsque le globe s'arrêta de nouveau, Gromph découvrit qu'ils étaient face à une rivière souterraine. Elle n'était pas très large, mais ses eaux étaient rapides. L'Archimage recouvra quelque espoir en reconnaissant le cours d'eau. Il avait déjà emprunté ce tunnel, des années plus tôt. Cette voie navigable était un affluent de la rivière Surbrin. Il finissait par se jeter dans Donigarten, le lac qui servait à approvisionner en eau Menzoberranzan.

L'affluent empruntait malheureusement un tunnel privé d'air. Si Kyorli tentait de suivre la sphère, il se noierait. Le rat pourrait pousser le globe dans la rivière et laisser le courant transporter Gromph jusqu'à la cité, mais le temps pour Kyorli de rejoindre Menzoberranzan et le lac Donigarten, la sphère pourrait très bien quitter le lac, le courant l'emportant vers d'autres parties souterraines de la rivière. Et Gromph se retrouverait alors dans une situation peut-être encore plus désagréable.

Il réfléchit à ce nouveau problème et ses pensées réagirent avec lenteur. Elles étaient encore semblables à une flaque d'eau quasi stagnante. Après un long moment de réflexion, durant lequel Kyorli disparut et réapparut une demi-douzaine de fois, une idée lui vint à l'esprit.

La *faerzress*. Les énergies magiques émises par une *faerzress* étaient instables, leur effet souvent imprévisible. Elles pouvaient produire des effets étranges – et même tuer l'Archimage. Mais si la chance lui souriait, elles pourraient très bien modifier les effets du sort qui le retenait prisonnier.

— *Ramène-moi à la caverne. Là où la pierre brille.*

Kyorli lui obéit et le monde se remit à tourbillonner. L'éclat de la *faerzress* illumina de nouveau l'obscurité et la sphère s'arrêta subitement.

— *Plus près.*

L'éclat lavande se fit plus lumineux en s'élargissant.

— *Encore plus près.*

La luminosité s'étendit encore jusqu'à remplir complètement le champ de vision de Gromph.

— *Encore.*

Kyorli hésita, son museau s'agitant.

— *Danger*, lui « dit » son familier. *Trop brillant. J'ai mal.*

— *Oui*, répondit Gromph. *Je sais.* (L'Archimage se concentra sur le lien empathique qu'il partageait avec son familier.) *Plus près.*

Kyorli poussa de nouveau la sphère puis déta, terrifié.

Le globe roula en cahotant sur le sol irrégulier de la caverne et l'éclat se rapprocha encore. Lorsque la sphère finit par s'arrêter, la luminescence magique l'entourait de toute part. Toujours immobile, Gromph savoura l'éclat de la radiation magique qui l'illuminait. La *faerzress* allait le tuer ou alors...

Ses muscles explosèrent de douleur lorsqu'il recouvra ses sens. L'Archimage gloussa de plaisir et se redressa dans la sphère. Elle se balança au contact de ses pieds et Gromph s'efforça de ne pas perdre l'équilibre. Il plongea la main dans la poche de son *piwafwi* et en extirpa un petit fragment de mica. Il le jeta au sol avec désinvolture puis prononça le mot activant son sort de fracassement. Rien ne se produisit. Il avait retrouvé l'utilisation de ses membres et la faculté de parler, mais il lui était toujours impossible d'incanter des sorts à l'intérieur du globe. Il allait devoir utiliser sa force brute pour retourner dans son sanctuaire.

Désirant tester la résistance du verre de sa prison, il se lança de tout son poids contre la surface lisse... et se retrouva brusquement au sol. La sphère avança sous la force de son coup, le mage culbutant à l'intérieur.

Gromph mit quelque temps à comprendre comment coordonner ses mains et ses pieds et il parvint bientôt à avancer à l'instar d'un rat en s'aidant de ses quatre membres et en conservant son équilibre pendant que la sphère roulait sur le sol. Une bosse ou une fissure dans le sol le poussa plus d'une fois dans la mauvaise direction, mais il retourna lentement vers le tunnel menant à la rivière. Il gagna dans l'intervalle plusieurs belles ecchymoses.

Kyorli, qui avait surmonté sa peur maintenant que son maître avait quitté la périphérie de la *faerzress*, le suivit en trotinant et corrigea même de temps à autre la trajectoire de la sphère en la poussant légèrement avec son museau ou ses pattes. Lorsqu'ils atteignirent la rivière au courant rapide, le rat geignit en allant et venant sur la berge.

— Maître. Eaux profondes. Nager ?

— Non, Kyorli. Moi seul vais nager. Tu retournes à Menzoberranzan par la même route que tu as empruntée pour me rejoindre, c'est-à-dire le tunnel surélevé. Dirige-toi vers Sorcere, attire l'attention du premier mage venu et ramène-le sur les rives du lac.

Le rat réfléchit à ses paroles un instant et ses moustaches s'agitèrent de nouveau. Gromph leva la main et la pressa légèrement sur la surface intérieure du globe. Kyorli pressa également son museau de l'autre côté, se retourna et disparut.

Gromph prit une profonde inspiration pour se préparer à plonger dans la rivière. Il se mit brusquement à glousser. Il n'avait pas besoin de retenir sa respiration car la magie de la sphère lui fournissait

manifestement de quoi respirer, sinon il aurait étouffé depuis longtemps dans cet espace aussi exigu. Il balança la sphère en avant et plongea finalement dans la rivière.

Le monde se mit de nouveau à tourner tout autour de lui, un nouvel univers composé d'eau, de deux berges pierreuses – qu'il heurta plusieurs fois – et de quelques poissons luminescents, l'accueillait. Après quelque temps de son voyage sous-marin – même s'il n'avait toujours pas la faculté de mesurer le passage du temps, Gromph devina qu'il avait dû voyager sous l'eau sur plusieurs kilomètres –, il se retrouva plaqué au fond de la sphère. Sa prison magique s'éleva rapidement dans l'eau, comme une bulle d'air qui rejoignait la surface, et fendit les eaux tranquilles d'un grand lac en dansant.

Gromph avait réussi ! Il venait de rejoindre Donigarten !

L'Archimage se redressa dans le globe et essaya d'avancer comme auparavant sur le sol du tunnel en faisant rouler la sphère à la surface du lac. Mais la sphère tourna simplement sur place, sans bouger. Comprenant qu'il avait peut-être commis une erreur qui pourrait s'avérer fatale, Gromph lança mille jurons. Si Kyorli ne revenait pas à temps à Menzoberranzan pour le rejoindre dans l'eau afin de l'aider, l'Archimage finirait par être emporté par un courant quelconque. Il envoya un appel silencieux à son familier, mais ne reçut aucune réponse. Poussant un profond soupir, il se maintint bien droit dans la sphère et attendit de voir où le courant allait le mener.

Il était remonté à la surface à proximité de l'extrémité nord-est de l'île qui se trouvait au centre du lac. Des troupeaux de rothés tournaient en rond sur ses berges. Derrière l'île, Gromph aperçut le pilier lumineux de Narbondel. En son absence, un mage l'avait remplacé pour nourrir de feu magique l'énorme colonne rocheuse afin de marquer le passage des « jours » à Menzoberranzan, mais depuis combien de temps ? Gromph avait-il disparu depuis un mois, une année ?

La sphère dériva en se rapprochant de l'île et Gromph essaya une fois encore de contacter son familier, en vain. Son rat n'avait peut-être pas encore rejoint la cité ou alors quelque chose l'avait retardé ? Lorsque la liche drow avait emprisonné Gromph, une armée de duergars, accompagnée par des tanarukks, se rapprochait de la Cité des araignées. Les forces de Gracklstugh bloquaient-elles maintenant les accès à Menzoberranzan ? Si c'était effectivement le cas, un rat parviendrait assurément à se faufiler à travers leurs lignes.

Gromph essaya encore.

— *Kyorli ! Tu m'entends ?*

Non loin, un léger picotement entra en contact avec l'esprit de Gromph. Était-ce Kyorli qui nageait à la surface du lac ? Gromph

essaya de contacter le rat, mais la présence disparut.

Quelque chose poussa légèrement la sphère qui tangua à la surface de l'eau.

— *Kyorli ?*

Gromph ouvrit les yeux à temps pour voir une main fendre la surface du lac à côté de lui. De gros doigts violets s'enroulèrent autour de la sphère puis l'attirèrent sous l'eau. Les doigts, recouverts d'une fine couche visqueuse, laissèrent des traces sur la surface extérieure du globe, mais Gromph parvint à apercevoir derrière ce voile un visage bulbeux doté de quatre tentacules en lieu et place d'un nez et d'une bouche. Les yeux de l'illithid étaient blancs et dépourvus de paupières, mais Gromph sentit qu'ils le regardaient. La main libre de la créature barbotait dans l'eau afin de se maintenir juste sous la surface.

La voix du flagelleur mental pénétra avec force l'esprit de Gromph, à l'instar d'un enchevêtrement de racines qui s'enfonçait dans une terre meuble n'offrant aucune résistance.

— *Un mage !* s'exclama la créature. *Quel délice !*

1. Dans l'Outreterre, un cycle équivaut à un jour. (NdT)

Chapitre 9

La première réaction de Halisstra, lorsque la prêtresse souffla dans la corne, fut de frapper la femelle avec son épée, mais quelque chose la fit hésiter.

Ryld fut cependant plus prompt à réagir. Il bondit sur les cendres carbonisées du troll, récupéra son épée courte et courut en direction de la prêtresse d'Eilistraée.

L'elfe noire se révéla toutefois plus rapide que lui. Elle laissa tomber sa corne, siffla une simple note et joignit les mains devant elle. Les doigts serrés, des branches d'arbres claquèrent dans l'air et se hâtèrent de se positionner devant elle dans un enchevêtrement. Ryld percuta la barrière sylvestre et fut projeté en arrière, mais le guerrier exécuta un roulé-boulé pour éviter de se blesser.

Ryld se releva d'un bond et Halisstra entendit la voix d'une autre femelle entonner un chant dans la forêt derrière elle. Elle se retourna pour affronter ce nouveau danger et aperçut une forme courir dans les bois. Au même instant, des dizaines de lames en forme de croissants de lune se matérialisèrent dans l'air et commencèrent à tourner rapidement autour des deux drows outreterriens. La barrière de lames tourbillonnantes lui remémora le bourdonnement des ailes des striges ; des craquements et des claquements humides l'accompagnaient, les branches et les broussailles détrempées se faisaient déchiqueter. Un cercle dégagé de toute végétation entoura bientôt Ryld et Halisstra.

Ryld toucha sa broche et s'éleva dans les airs, mais les branches des arbres, animées par le sort de la prêtresse d'Eilistraée, s'enroulèrent aussitôt autour de ses chevilles. Il les trancha avec son épée, mais la végétation enchantée poussait rapidement, de nouvelles branches apparaissaient à une cadence folle. Pour chaque nouvelle branche que le guerrier tranchait, trois autres prenaient sa place.

Au même moment, la barrière de lames se rapprocha des deux compagnons. Halisstra essaya de la pénétrer en utilisant le bouclier de Seyll, mais deux lames frappèrent le bouclier et faillirent le lui faire lâcher. Une troisième lame toucha son coude et racla la manche de sa cotte de mailles. Elle retira brusquement son bras et agita sa main pour chasser l'engourdissement soudain.

À travers la barrière de lames, Halisstra aperçut la prêtresse qui

avait réussi à éliminer le troll, ainsi que deux autres qui s'étaient précipitées à sa rescousse. Elles étaient quasi nues comme la première et tenaient chacune une épée à la main. L'une d'entre elles, celle qui dirigeait la barrière létale, était petite pour une drow et possédait des cheveux châtain foncé. Halisstra eut quelques difficultés à la reconnaître à cause de la peinture noire étalée sur sa peau – une peinture qui commençait à disparaître sous la pluie –, mais lorsqu'elle y parvint, elle maudit sa déveine. Halisstra ne parviendrait jamais à convaincre les prêtresses qu'elle avait trouvé l'armure de Seyll par hasard.

Car Féliane, une elfe de la lune 1, avait vu mourir Seyll. Grâce au charme magique que la prêtresse Melarn avait utilisé sur elle, Féliane avait cru Halisstra lorsqu'elle lui avait dit avoir tué Seyll par accident après avoir glissé sur une pierre. Mais à l'instant où le charme s'était dissipé, Féliane avait dû comprendre la vérité.

Ryld cessa de trancher les racines qui retenaient ses pieds et regarda avec envie son épée large qui se trouvait juste à l'extérieur de l'obstacle de lames acérées. Il lança un regard à Halisstra et haussa les épaules.

— Si j'avais *Pourfendeuse* en main...

Il n'eut pas besoin d'achever sa phrase car Halisstra comprit ce qu'il voulait lui dire. S'il avait pu saisir son arme, il aurait pu l'utiliser pour dissiper la magie de la prêtresse d'Eilistraée.

Halisstra devait donc débrouiller leur situation.

— C'est *moi* qui ai tué Seyll ! cria-t-elle aux prêtresses par-dessus le bourdonnement des lames tourbillonnantes. Mais vous commettrez une erreur en me tuant.

Elle posa l'épée de Seyll et son arbalète au sol, puis retira la cotte de mailles en la passant par-dessus sa tête. Elle la jeta à terre à côté des armes et s'empara de la dernière chose qu'elle avait dérobée à Seyll : l'anneau magique de la prêtresse.

Évitant la barrière de lames qui se rapprochait toujours plus, elle posa l'anneau au sol et s'adressa à Féliane.

— Au moment de mourir, Seyll m'a dit qu'elle avait encore quelque espoir pour moi, dit-elle. Elle savait que ma culpabilité me pousserait à vouloir me racheter pour la duplicité de mes actes. C'est pourquoi je suis revenue dans la forêt au lieu de repartir pour l'Outreterre. Je désire demander pardon à Eilistraée pour le meurtre de sa prêtresse.

Les lames acérées passèrent au-dessus des armes et de la cotte de mailles de Seyll sans leur causer aucun dommage et se rapprochèrent si près de Halisstra qu'elle fut contrainte de se coller à Ryld, les jambes du maître d'armes complètement prisonnières des broussailles

apparues tout autour de lui. Il se tourna difficilement vers elle et lui jeta un regard appuyé. Elle avait dû lui paraître très convaincante.

Halisstra l'ignore et continua à se concentrer sur Féliane. Pouvait-elle utiliser le son de sa voix pour vaincre une seconde fois la résistance de la prêtresse ?

Les lames tourbillonnantes s'arrêtèrent subitement. Elles étaient si proches de la prêtresse Melarn qu'elle sentit le violent souffle d'air qu'elles déplaçaient avec elles en tournant. Si Halisstra faisait un pas en avant, elle serait taillée en pièces.

— Prouve-le, déclara Féliane. Jure d'embrasser la lumière, de servir Eilistraée et d'abandonner Lolth. Jure-le... sur l'épée.

Halisstra se mit à réfléchir à sa proposition, puis s'arrêta subitement en lorgnant la barrière de lames.

Quel mal peut-il y avoir à jurer de telles choses ? se dit-elle. *Lolth est morte – ou si proche de la mort que cela ne changera rien.*

Même si elle venait à réapparaître un jour, la Reine des Araignées appréciait et récompensait la déloyauté et la fourberie, notamment quand elles étaient dirigées vers la déesse qui était sa première rivale. Halisstra pourrait toujours trahir Eilistraée et embrasser de nouveau le culte de Lolth.

Halisstra leva la main en se tournant vers Ryld.

— Prête-moi ton épée, lui dit-elle.

Ryld lui lança un regard inquisiteur, mais accepta sa requête.

La prêtresse Melarn prit l'épée courte des mains du guerrier et enfonça sa pointe dans la terre. Halisstra avait vu les fidèles d'Eilistraée le faire et elle se mit à tourner autour de l'arme en serrant la poignée de sa main gauche. La barrière de lames lui laissant peu de place pour agir, l'elfe noire s'entailla légèrement sur la lame en acier de Ryld. Elle ne tint pas compte de sa blessure et acheva le rituel.

— Je le jure, dit-elle à Féliane.

Au loin, elle entendit sonner une corne de chasse. Était-ce une nouvelle prêtresse qui se préparait à rejoindre tardivement ses sœurs ? Les prêtresses, qui avaient également entendu la corne, se regardèrent en hochant la tête.

La barrière de lames disparut. Dans le silence soudain qui suivit, Halisstra entendit le craquement d'une branche. La première prêtresse annula son sort d'enchevêtrement et la végétation relâcha Ryld. Le guerrier se redressa, le regard furieux, retira son épée courte du sol et se mit en garde face aux prêtresses qui se rapprochaient.

— Et maintenant ? demanda-t-il en signant.

— Je vais me rendre, lui dit Halisstra.

— C'est du suicide, lui dit Ryld. Je ne peux pas te laisser faire une telle chose.

Halisstra sentit une vague de chaleur et d'affection l'envahir – un sentiment qu'elle aurait, encore récemment, considéré comme un signe de faiblesse. Pour le dissimuler, elle prit une expression glaciale.

— Me laisser ? lui lança-t-elle à voix haute. Toi... un vulgaire mâle ? Tu as non seulement dépassé la mesure, mais tu viens également de démontrer que tu ne m'étais plus d'aucune utilité. (Elle indiqua du menton l'endroit où se trouvait son épée large.) Ramasse ton arme, Ryld Argith, et retourne d'où tu viens. Retourne dans l'Outreterre.

Ryld la dévisagea ; une expression affligée barrait ses traits. L'espace d'un instant, la pluie qui tombait sur son visage parut lui donner l'air larmoyant, comme s'il pleurait véritablement, mais Halisstra savait bien évidemment que le maître d'armes aguerri ne pourrait jamais faire une telle chose. Ryld s'avança vers son arme et ses épaules se raidirent en passant à côté de l'elfe noire.

— Tu peux partir, lui dit Féliane. (Ryld ramassa *Pourfendeuse*.) Pars maintenant et n'essaie pas de nous suivre... ou alors tu attireras sur toi le courroux de la déesse.

Ryld poussa un grognement et rengaina l'épée large dans son fourreau dorsal. Sans lancer le moindre regard à Halisstra, il se retourna et s'éloigna à grands pas dans la forêt.

En voyant les prêtresses observer Ryld, Halisstra pensa un instant s'enfuir précipitamment dans les bois, mais elle abandonna son idée. Elle regarda l'endroit où Ryld avait disparu dans la végétation pendant que les prêtresses d'Eilistraée ramassaient les armes et l'armure de Seyll.

Ryld sera bien mieux dans l'Outreterre, se dit Halisstra. Il n'aurait pas trouvé le bonheur ici.

Se rendre avait été pour elle le seul moyen d'assurer la sécurité de son amant.

Féliane détacha la chaîne en argent qui entourait sa taille et fit signe à Halisstra de tendre les mains. Elle lui obéit et la chaîne s'enroula d'elle-même autour de ses poignets. Les forces de la prêtresse Melarn quittèrent son corps pour nourrir les maillons métalliques de la chaîne, et Halisstra se sentit subitement des plus affaiblies. Elle chancela même quelque peu et réprima la panique qui menaçait de la submerger. Que venait-elle de faire ? Elle devait se calmer ; en outre, elle avait encore une arme en sa possession. Lorsque Ryld serait bien éloigné, elle pourrait utiliser la magie de ses chants *bae'qeshel*.

En regardant le jeune visage candide de Féliane, Halisstra reprit espoir. Elle détectait en elle une douceur, une faiblesse, dont elle pourrait tirer parti. Malgré la façon dont Halisstra l'avait traitée auparavant, Féliane croyait véritablement en sa promesse, c'est-à-dire qu'elle était revenue parmi elles pour s'amender. Il lui suffirait de lui

adresser un sourire amical et quelques paroles bien choisies. Halisstra ouvrit la bouche...

... mais la prêtresse qui avait tué le troll s'avança à grands pas vers elle et lui saisit le menton pour lui faire tourner la tête sur le côté. Halisstra remarqua alors que la prêtresse était en train de fredonner. L'elfe noire originaire de Ched Nasad essaya de parler, mais elle découvrit aussitôt qu'elle ne pouvait plus prononcer la moindre parole.

— Je vais conduire celle-là au temple moi-même, déclara la prêtresse. Eilistraée va décider de son sort : le chant... ou l'épée.



Ryld fulminait tandis qu'il s'éloignait dans les bois, ses bottes piétinant les fougères détrempées. Il avait obéi à Halisstra et l'avait quittée. Pourquoi alors se sentait-il aussi impuissant et aussi furieux ?

Parce qu'il venait de sauver sa peau et qu'il l'avait abandonnée à un sort funeste.

C'est une prêtresse de Lolth qui t'a donné un tel ordre, se dit-il. Et toi, comme un bon petit mâle servile, tu lui as obéi.

Une ancienne prêtresse de Lolth, se corrigea-t-il.

C'était peut-être pour cette raison qu'elle désirait tant mourir afin de rejoindre sa déesse disparue.

Ryld secoua amèrement la tête et reproduisit avec ses mains le geste blasphématoire de Halisstra.

— Je t'abandonne et te laisse mourir entre leurs mains, Halisstra, si c'est vraiment ce que tu...

Mais était-ce vraiment ce qu'elle *voulait* ? Le visage de Halisstra avait été aussi froid et inexpressif que le visage de pierre noire qui condamnait l'accès au temple – ou était-ce la tombe ? – de Lolth. Ryld avait toutefois détecté d'autres émotions sous cette surface glaciale. Elle avait prouvé qu'elle tenait à lui lorsqu'ils combattaient le troll. Si elle l'avait manœuvré depuis le début, elle aurait pu sauver sa peau en prenant simplement la fuite et en l'abandonnant à son sort...

Comme Pharaun l'avait fait dans la forteresse-stalactite de Syrzan.

Ryld pensa subitement à quelque chose – une idée presque inconcevable et si étrangère pour un elfe noir. Halisstra s'était-elle délibérément sacrifiée pour le sauver ?

Non, cela ne pouvait pas être possible. Elle devait avoir un dernier tour dans sa manche – une arme ou un parchemin dissimulé qui lui permettrait de s'échapper et de le rejoindre. Mais si c'était le cas, pourquoi ne lui avait-elle pas donné un indice de leur prochain lieu de rendez-vous ?

Parce qu'elle craignait que les prêtresses l'entendent ? Ou parce qu'elle s'attendait que Ryld vienne la rejoindre ? Pour l'aider à s'échapper.

Ryld, qui avait ralenti son allure depuis quelques secondes, finit par s'arrêter. Il se tint immobile et écouta la pluie tambouriner sur les branches au-dessus de sa tête en se demandant subitement si une des prêtresses l'avait suivi. Avec le bruit que faisait la pluie qui tombait, il ne pouvait pas en être certain.

Il *détestait* cet écoulement constant en provenance du ciel. La pluie coulait sur son visage et lui faisait plisser les yeux. Son *piwafwi* s'était transformé en un morceau d'étoffe lourd et détrem pé qui collait à ses épaules et à ses cuisses. Son armure grinçait et ses épées allaient finir par rouiller. La pluie était semblable à une cascade dont il ne pouvait pas sortir. Il était prisonnier à l'intérieur – tout comme il était prisonnier des toiles invisibles que Halisstra avait tissées autour de lui avec ses sourires, ses baisers et ses soupirs.

Rapprochant les plis de sa cape devant lui, il s'enveloppa dans sa magie et devint une ombre supplémentaire dans la forêt sombre et détrem pé. Il retourna à l'endroit où ils avaient combattu le troll.

Ryld tourna autour de la zone et chercha des empreintes dans la neige fondue pour trouver la trace de Halisstra et des prêtresses, mais il n'en vit aucune. Il se rapprocha précautionneusement du centre en s'attendant à entendre leurs voix à tout instant.

Il vit les branches et les racines que la barrière de lames avait déchiquetées, ainsi que le sol calciné à l'endroit où le troll était mort, mais aucun signe des elfes noires. Il dégaina *Pourfendeuse* et prononça les paroles qui activaient sa magie de dissipation afin de s'assurer que les prêtresses n'utilisaient pas des sorts d'illusion ou d'invisibilité pour se dissimuler.

Satisfait de constater qu'il était seul, il s'avança à grandes enjambées dans la petite clairière. Il se pencha pour examiner les empreintes dans la boue.

Halisstra était à cet endroit, se dit-il, et une des prêtresses se tenait là. Les deux autres étaient un peu en retrait et par là...

Et par là, les empreintes s'arrêtaient net. Les prêtresses n'avaient pas quitté cet endroit en pénétrant dans la forêt. Elles avaient utilisé leur magie pour se téléporter... et emmener Halisstra avec elles.

Elle était partie et Ryld n'avait aucune trace à suivre.

À moins que...

Oui, c'est possible, se dit-il, son regard fixait une empreinte dans la neige transformée en boue.

C'étaient les empreintes de l'animal à poils gris qu'il avait vu fuir dans les bois. Les animaux avaient alors communiqué entre eux et

pourraient peut-être communiquer avec lui.

Ryld rengaina son épée et suivit les traces de l'animal au regard intelligent.

1. Également baptisés elfes d'argent, les elfes de la lune sont les elfes les plus communs sur Faerûn. (*NdT*)

Chapitre 10

Valas lorgna la vaste étendue d'eau sombre en contrebas. Le lac Thoroot était encore plus grand qu'il l'avait imaginé – si grand qu'il n'apercevait même pas la berge opposée, perdue dans les ténèbres. Cela lui fit penser à la vaste étendue plane et sableuse de l'Anauroch, le grand désert qu'ils avaient visité récemment. Le lac était toutefois flanqué de falaises abruptes, une grande cascade résonnait dans la caverne – l'endroit même où le mercenaire était perché – et le plafond élevé avait une forme de dôme. D'énormes stalactites criblaient ce plafond. Certaines d'entre elles touchaient même la surface de l'eau. D'autres étaient brisées à l'instar de crocs déchiquetés et donnaient à la caverne l'apparence d'une gueule gigantesque garnie de crocs. Valas frissonna en espérant que cette ressemblance n'était pas un présage de ce qui les attendait.

Une main se posa sur son épaule. Il se retourna et vit Pharaun. Danifae se trouvait juste derrière lui.

— Qu'est-ce qui ne va pas ? lui demanda le mage.

— Tout va bien, répondit Valas. C'est juste l'eau de la cascade qui me glace les sangs.

Quenthel rejoignit Pharaun et Danifae avec difficulté. La captive de guerre recula, son regard prudent posé sur le fouet passé à la ceinture de la prêtresse Baenre. Quenthel s'était accroupie pour franchir le plafond peu élevé du passage, ses pieds et ses mains bien écartés pour éviter de déraiper sur les pierres glissantes. Sa position et l'éclat vorace qui brillait dans ses yeux lui donnaient l'apparence d'une araignée noire. Comme à l'accoutumée, Jeggred la suivait de près et avançait lestement sur la saillie rocheuse accidentée, ses bras plus petits tendus pour éviter de tomber.

Quenthel lorgna la grande caverne par-delà la cascade.

— Nous sommes arrivés au lac Thoroot ? demanda-t-elle.

Sa voix était à peine audible à cause du grondement de la chute d'eau.

— Il est juste en dessous, répondit Valas en lui indiquant le lac. À environ cinquante mètres sous nos pieds.

— Tu as vu des traces de la cité... ou du vaisseau ?

— Les deux sont probablement bien en dessous de la surface du

lac, répondit Valas en secouant la tête.

Mais sous quelle partie de la surface ? se demanda l'éclaireur.

Pour autant que le mercenaire le sache, Zanhoriloch pouvait très bien se trouver de l'autre côté du grand lac, une chose qu'il n'était pas prêt de révéler à Quenthel. Ils avaient rejoint le lac en empruntant le seul accès que le mercenaire connaissait. Il ne voulait pas afficher la moindre faiblesse ou incertitude, et cela même s'ils trouvaient le navire et quittaient une fois encore l'Outreterre... et son véritable univers de prédilection.

Sa main agrippa un rocher humide derrière lui et Valas se pencha aussi loin que possible pour examiner la paroi en contrebas. Le tunnel et la rivière qu'ils avaient remontés étaient plutôt larges, la saillie rocheuse naturelle qui courait sur un côté de la rivière leur avait permis de gagner du temps pour accéder au lac, une chose opportune après leur long et pénible voyage. Mais la situation se corsait à partir de cet endroit. La rivière jaillissait du tunnel à l'instar d'une fontaine horizontale et éclaboussait les rochers sur les deux côtés. À travers la brume discrète qui recouvrait le lac, Valas aperçut des bandes verdâtres qui luisaient légèrement sur les parois pierreuses : des carrés de champignons glissants et détrempés.

L'éclaireur sentit une présence imposante dans son dos et le souffle fétide de l'individu révéla son identité. Jeggred regardait lui aussi le lac, son corps monstrueux pressé contre celui du drow.

Valas écarta le draegloth du coude et cria en direction des autres qui étaient pelotonnés derrière Jeggred.

— J'aimerais explorer un peu la zone avant que nous poursuivions, dit-il. Pharaun, j'aurais besoin de ta magie pour descendre le long de la paroi de la caverne, ainsi que d'un sort de respiration aquatique.

— Tu veux y aller seul ? lui demanda le mage. Tu ne veux pas être accompagné ? (Il regarda derrière Quenthel comme s'il s'attendait à voir surgir quelqu'un, puis soupira.) Pourquoi pas Jeggred ?

— Non ! aboya Quenthel, les vipères de son fouet claquèrent dans l'air. Jeggred reste avec moi.

Détectant la colère de sa Maîtresse, le draegloth recula pour se ramasser à ses côtés.

— Mais il peut prendre Danifae, poursuivit la prêtresse Baenre.

Avant que Valas ait pu secouer la tête pour protester, Pharaun intervint.

— Danifae le ralentirait. Et je ne veux pas perdre mon temps et mes talents à préparer deux fois les mêmes sorts, dit Pharaun.

Valas regarda Quenthel et Pharaun. Il devait manœuvrer les deux drows avec finesse pour éviter de trop favoriser l'un ou l'autre – une

chose qui commençait à le fatiguer. Il serait soulagé de pouvoir agir seul pour une fois.

— J'irai seul, leur dit-il.

L'éclaireur de Bregan D'aerthe retira son *piwafwi* puis posa sa besace, son arc et son carquois sur le sol. Il se débarrassa également de sa cotte de mailles – son poids l'attirerait trop rapidement vers le fond du lac – et de ses bottes. Il retira avec précaution de sa veste les talismans que l'eau pourrait endommager, puis sangla ses kukris dans leurs fourreaux. Le fil qu'il utilisa pour les sécuriser les empêcherait de quitter leurs fourreaux lorsqu'il se retrouverait sous l'eau, mais il était suffisamment fin pour se casser facilement si d'aventure il devait dégainer ses deux dagues.

Ses préparatifs achevés, il se tourna vers Pharaun.

— Je suis prêt, déclara-t-il.

Le mage acquiesça et extirpa un petit morceau de papier de champignon de sa poche. Il le déplia et tendit ce qu'il contenait au mercenaire : une petite boule de matière noire et goudronneuse.

— Mange ça, lui dit le mage.

Sans poser de questions, Valas la fourra dans sa bouche et la croqua. La substance avait un goût amer et collait aux dents. Avec quelques efforts, Valas rouvrit la bouche afin de décoller sa mâchoire.

— Tu n'as pas besoin de la mâcher, lui dit Pharaun en riant. Contente-toi de l'avaler.

Valas avala la petite boule et attendit un instant pendant que Pharaun incantait les paroles de son sort. Le mage acheva le lancement du sort en agitant ses doigts sur la poitrine de Valas, comme une mère qui imiterait une araignée dans une comptine enfantine. L'éclaireur sentit subitement ses doigts se recouvrir d'une pellicule collante. Il retira sa main du rocher sur lequel elle était posée et des filaments de toile d'araignée s'étirèrent.

Pharaun plongeait de nouveau la main dans une poche de son *piwafwi* et sortit une plante de la surface séchée en forme de tube.

— Tu es prêt ? demanda-t-il à Valas.

Le mercenaire opina du chef.

— Alors respire à fond, lui dit le mage, et son visage se barra d'un grand sourire.

Valas prit une profonde inspiration et Pharaun souffla dans le tube pour lancer son second sort.

Valas sentit sa poitrine s'alourdir et de l'eau se mit subitement à dégouliner de ses narines.

— Vas-y ! lui cria Pharaun.

L'éclaireur n'avait nullement besoin de l'encouragement du mage. La pression de l'eau qui remplissait ses poumons était suffisante pour

le motiver. S'avancant par-dessus le rebord de la saillie, il descendit la paroi rocheuse à l'instar d'une araignée, ses mains et ses pieds gluants lui conféraient la faculté de s'accrocher à une surface verticale. La tête en bas, il se hâta de rejoindre l'eau du lac en plissant des paupières pour se protéger de l'eau vive de la cascade qui l'éclaboussait. Au-dessus de lui, la chute d'eau lui cachait maintenant le tunnel qu'il venait de quitter. La cascade entraînait en contact avec l'eau du lac dans un grondement qui se faisait de plus en plus sonore au fur et à mesure de sa descente.

Valas se trouvait à quelques mètres au-dessus du lac lorsqu'une soudaine envie de respirer le submergea. Chassant l'eau de ses poumons comme un drow en train de vomir, il essaya de respirer – et faillit se noyer.

Étouffant à moitié, il atteignit finalement le lac. Sa tête plongea sous les eaux froides et clapoteuses du lac, et il parvint à inspirer une bonne quantité d'eau et sentit un profond soulagement l'envahir.

Sous l'eau, il continua à descendre le long de la paroi rocheuse jusqu'à ce que l'eau bouillonnante retire la substance gluante qui recouvrait ses mains et ses pieds. S'éloignant du mur, il commença à nager en laissant le courant, né de l'eau de la cascade qui frappait la surface du lac, l'emporter dans les profondeurs. L'eau était froide et sombre. Il nagea quelques instants sans rien voir et utilisa son sens de l'orientation aiguisé pour se diriger vers le milieu du lac. Le sort de Pharaun lui permettrait de respirer sous l'eau pendant plus d'un cycle – si jamais il en ressentait le besoin, il pourrait se reposer au fond du lac –, mais il espérait qu'il lui faudrait moins de vingt-quatre heures pour localiser la cité aboleth.

Il nagea, se reposa, et nagea encore jusqu'à apercevoir une lueur dans l'eau sombre devant lui. Tandis qu'il se dirigeait vers la lueur, elle prit une véritable apparence : des globes jaunes et verts amalgamés qui s'illuminaient et se ternissaient, s'illuminaient et se ternissaient.

Ce sont les lumières de Zanhoriloch ? se demanda Valas en nageant rapidement dans leur direction.

La vérité le déçut quelque peu. Les globes brillants n'étaient pas les lumières de la cité aboleth, mais un banc de méduses luminescentes. De la taille de sa main, Valas en dénombra des centaines. Elles se déplaçaient comme une seule créature, leurs tentacules se contractaient puis s'agitaient tous ensemble, chacune de leurs pulsations changeait leur luminescence du jaune et vert au jaune.

Valas se préparait à se détourner du banc de méduses lorsqu'il aperçut une silhouette qui traversa son champ de vision. L'éclaireur s'immobilisa pour ne pas trahir sa présence. Il se laissa porter par le

courant et attendit dans l'eau pour observer la créature.

La silhouette était de la même taille que le drow et possédait deux bras et deux jambes, l'extrémité de ses membres dotée de mains et de pieds palmés. Elle possédait également une queue ornée de barbillons, mais aucun tentacule. La créature n'était pas un aboleth... mais à quelle race pouvait-elle bien appartenir ?

Elle nageait à côté du banc de méduses et les guidait avec un bâton qu'elle tenait à la main. L'extrémité du bâton diffusait des décharges de lumière crépitantes, leur fréquence imitant les pulsations des méduses. Valas parvint à peine à entendre le bruit que le bâton diffusait dans l'eau, une sorte de « tam-tam-tam » grave qui ressemblait au bruit étouffé d'un tambour.

Concentrée sur le banc de méduses qu'elle guidait, la créature n'avait pas remarqué l'éclaireur qui devait maintenant faire un choix. Il pouvait s'approcher et tenter de communiquer avec elle afin d'apprendre la position de Zanhoriloch ou alors adopter sa prudence coutumière et s'éloigner.

Il toucha son talisman en forme d'étoile afin de s'assurer qu'il n'avait pas quitté sa tunique. Si nécessaire, il pourrait toujours utiliser sa magie pour s'échapper.

Il nagea en direction de la créature.

En se rapprochant d'elle, il s'aperçut que sa peau était aussi noire que celle d'un drow. Son crâne était chauve et son corps luisait à la lumière des méduses. Une pellicule visqueuse et verdâtre recouvrait sa peau. Valas positionné à quelques mètres d'elle, la créature détecta sa présence. Elle se retourna brusquement en faisant claquer sa queue comme un fouet. Valas eut le souffle coupé en découvrant son visage. Ses pommettes saillantes et son menton en pointe lui donnaient une apparence drow des plus distinctes. Elle possédait même des yeux rouges, mais pas d'oreilles – du moins, des arêtes de chair ratatinées entouraient des trous sur les deux côtés de son crâne, comme si ses oreilles avaient fondu. Les mains de la créature – la première barbotait dans l'eau pour se maintenir en place, l'autre serrait le bâton – étaient dotées d'un pouce et de deux doigts, une mince et grande palmure de chair les séparait.

Valas ouvrit la bouche et se souvint subitement qu'il respirait de l'eau ; il ne pouvait donc pas parler. Sur un coup de tête, il décida d'utiliser le langage des signes drow. Il lui adressa un message sur un ton neutre car il ne savait toujours pas si la créature aquatique était alliée ou ennemie des drows ou des aboleths.

— C'est bien le lac des aboleths ? lui demanda-t-il. Leur cité est-elle proche ?

Il ne s'attendait pas à recevoir de réponse. L'éclaireur qui lui avait parlé du lac Thoroot lui avait déclaré que les drows visitaient très

rarement l'endroit.

Valas reçut un choc lorsque la créature lui répondit en signant – des signes cependant maladroits à cause de ses mains palmées.

— Vous cherchez les aboleths ? Vous êtes fou ? Repartez avant qu'ils...

La créature drow fut prise d'une violente convulsion comme si elle venait d'être frappée. Elle lâcha son bâton et prit une position fœtale, ses mains palmées serraient sa tête, sa bouche ouverte comme pour pousser un cri silencieux. Valas se retourna brusquement en posant les mains sur ses kukris à la recherche d'une menace potentielle, mais avant qu'il réussisse à les dégainer, un cri perçant retentit à l'intérieur de son crâne.

N'ayant jamais entendu un cri aussi bruyant, ce dernier fracassa ses pensées et poussa son corps à se convulser frénétiquement. Il se retrouva dans la même position fœtale que la créature aquatique, les yeux fermés, une grimace de douleur barrant son visage, et les mains pressées sur les oreilles.

Cela ne lui fut cependant d'aucun réconfort. Le cri continua à résonner à l'intérieur de son crâne jusqu'au point où il craignit que ses os se brisent comme du cristal. Par bonheur, le silence et les ténèbres l'étreignirent complètement.

Chapitre 11

Halisstra était assise en tailleur sur le sol de pierre humide d'une petite grotte dont la seule issue se trouvait bien au-dessus de sa tête. Les murs de la grotte étaient recouverts de dessins, la peinture avait été barbouillée à même la pierre, leurs lignes suivaient les contours naturels des pierres. Des silhouettes drows grandeur nature se dressaient en direction du plafond, leurs mains écartées au-dessus de leurs têtes, leurs yeux brillant d'une joie extatique. Les personnages étaient tous adultes, mais ils possédaient tous un cordon ombilical qui se tortillait pour rejoindre le sol de la grotte, comme une racine.

Les poignets de la prêtresse drow n'étaient plus ligotés, mais elle était semblable aux personnages peints de la grotte qu'ils recouvraient : elle était prisonnière. Les murs mesuraient un peu plus de cinq mètres et s'incurvaient vers l'intérieur pour rejoindre l'ouverture pratiquée dans le plafond ; sans l'aide de la magie, il était donc impossible d'escalader les parois. Elle avait été soigneusement délestée de tous ses objets et armes magiques et la malédiction que les prêtresses d'Eilistraée lui avait lancée l'empêchait de chanter ou même de fredonner – il lui était impossible d'utiliser sa magie *bae'qeshel*.

Après le départ de Ryld, la prêtresse qui avait tué le troll avait téléporté Halisstra dans la grotte puis avait disparu. La Première Fille de la Maison Melarn n'avait pas quitté cet endroit depuis plus de vingt-quatre heures et elle avait tout d'abord fait nerveusement les cent pas en cherchant le moyen de sortir. Lorsqu'elle avait fini par accepter sa condition de prisonnière, elle s'était laissé tomber à terre, assise en tailleur, puis avait plongé dans la Rêverie. En sortant de ses méditations, elle avait regardé le ciel à travers le trou de sa prison et l'avait vu passer du gris au noir. La pluie avait cessé de tomber mais le ciel était toujours couvert. Elle n'apercevait ni les étoiles ni la lune. Halisstra parvenait presque à s'imaginer dans l'Outreterre avec un tunnel ou un passage au-dessus. Le vent parfumé d'une odeur terreuse et d'écorce qui soufflait à travers le trou brisa cependant ses illusions, tout comme le grondement sourd du tonnerre au loin. Ainsi que les fougères qui entouraient l'ouverture à l'instar d'une couronne. Des gouttelettes d'eau ruisselaient de leurs tiges détrempées.

Un chant s'éleva à l'extérieur. Les voix appartenaient aux

prêtresses qui s'étaient réunies pour décider du sort de Halisstra. Leur chant était accompagné par les notes argentines d'une flûte et le fracas de plusieurs épées ; le bruit métallique battait la mesure. Halisstra crut que son imagination était à l'œuvre, mais elle eut l'impression que le chant gagnait en puissance. Elle s'attendait qu'une fidèle d'Eilistraée apparaisse d'un instant à l'autre pour lui annoncer comment elle allait mourir.

La captive drow se prépara à l'inévitable. D'une façon ou d'une autre, par l'intermédiaire de la magie de leur traîtresse de déesse ou de l'acier de leurs armes, elle allait être exécutée. Les prêtresses avaient dû recouvrer leurs esprits et comprendre que Halisstra n'avait fait que gagner du temps lorsqu'elle avait juré allégeance à Eilistraée. L'heure était venue pour elle de prier et de se préparer à entrer dans l'autre monde – mais à qui devait-elle adresser ses prières ?

Halisstra connaissait des centaines de prières pour implorer Lolth – des prières qu'elle pouvait réciter avec ses mains en utilisant le langage secret des membres de sa race – mais personne ne les écouterait. Car Lolth avait disparu et n'écoutait plus aucune prière. Elle ne châtiait même plus les blasphémateurs. Les âmes des morts avaient déserté les Fosses démoniaques et Halisstra s'imaginait que les fidèles de la Reine Araignée disparaissaient désormais dans l'oubli, comme leur déesse.

Halisstra devait-elle adresser ses prières à Selvetarm, le champion de Lolth ? Pour autant qu'elle le sache, il était peut-être encore en train d'affronter Vhaeraun et dans l'incapacité de l'entendre – ou pis encore, il était peut-être mort. Existait-il encore une divinité capable de l'entendre ?

Halisstra frissonna et rapprocha ses genoux de sa poitrine en y enroulant ses bras. Au moins, Ryld était en sûreté. Sa capture lui avait permis de sauver la vie de son amant. Elle posa son menton sur ses genoux, mais tressaillit en effleurant l'entaille que l'épée de Ryld lui avait infligée. La blessure était légère, pas plus grosse que l'extrémité de son ongle de pouce, mais elle la brûlait comme un brandon. Elle s'aperçut qu'elle venait de rouvrir la blessure en l'effleurant à peine avec son menton.

À l'extérieur de sa prison, le chant s'arrêta net. Halisstra entendit des bruissements au-dessus de sa tête et vit Féliane en levant les yeux, la prêtresse d'Eilistraée agenouillée dans les fougères, son regard posé sur la fille Melarn. Féliane avait nettoyé son visage de la peinture noire qui le recouvrait et sa peau avait désormais une apparence blanchâtre et malade. En regardant de nouveau le ciel, Halisstra comprit qu'elle avait dû se tromper quant à la forte couverture nuageuse : la lune devait assurément percer les nuages car, l'espace d'un instant, un éclat argenté illumina Féliane. Il disparut tout aussi

rapidement et Halisstra vit de nouveau clairement le visage de la prêtresse.

— Alors ? demanda Halisstra en signant. Quel va être mon sort ? Le chant... ou l'épée ?

— Le chant, répondit Féliane.

Halisstra opina du chef d'un air sévère et se releva. Elle désirait affronter la mort bien droite.

Je suis prête, lui dit-elle dans le langage des signes drow, ses doigts tendus se déplaçant rapidement.

Le visage rond de Féliane se barra d'un large sourire. Sur le visage d'une drow ordinaire, ce sourire aurait semblé triomphant et jubilatoire, mais Féliane paraissait si innocente et naïve que son sourire lui apparut comme chaleureux. Halisstra chassa cette idée imbécile de son esprit et attendit, toujours aussi droite dans sa prison de pierre.

Féliane se mit à entonner un chant en drow ancien. Derrière elle, la fille Melarn entendit le chœur de plusieurs voix féminines, celle de Féliane se révélant toutefois la plus puissante.

« Sors des ténèbres et embrasse la lumière.

Tourne ton visage vers le ciel et oublie ta vie première.

Danse dans la forêt et chante avec la brise,

Et prends place sous la lune au milieu des arbres et des frises.

Soutiens les nécessiteux et combats le mal avec l'acier.

Joins-toi à la chasse et rejette ton ancienne loyauté.

Chasse le monstre qui te dévore à l'extérieur et à l'intérieur

Car son sang te nettoiera, n'aie pas peur.

Accepte la confiance de tes sœurs et ne laisse pas ta voix au-dehors.

Car en entrant dans le cercle, les faibles deviennent forts. »

Féliane tendit son bras dans le trou, la main en avant comme pour inviter Halisstra à la saisir. Sa peau pâle était maintenant comme illuminée par la lune.

Il fallut un instant à Halisstra pour comprendre le sens du chant et du geste de la prêtresse. Ce n'était pas une exécution mais une invitation. Pas seulement pour vivre, mais également pour se joindre à elles. Pour rejoindre les prêtresses d'Eilistraée.

Halisstra plissa les sourcils. Cela devait assurément être une ruse.

— La confiance ? dit-elle... à voix haute, surprise de pouvoir de nouveau parler.

Elle n'avait pas eu besoin de prendre un ton dédaigneux pour prononcer ces deux mots car la confiance possédait une connotation négative dans la langue drow, ce terme évoquait la faiblesse et la naïveté. Halisstra pensa aux alliances qu'elle avait essayé de bâtir avec

ses propres sœurs et aux trahisons qui avaient suivi. Elle avait tendu la main à sa sœur Norendia et lui avait parlé de la barde qui lui enseignait l'Art du chant noir. Quelques jours plus tard, la barde était « tombée » d'une passerelle de la cité et s'était brisé le cou. Un peu plus tard au cours de ce même cycle, Jawil, une des sœurs cadettes de Halisstra, avait tenté de l'assassiner. Lorsque Halisstra s'était précipitée auprès de Norendia pour obtenir son aide, elle avait été poignardée dans le dos. Littéralement. Heureusement, la magie de Halisstra s'était avérée suffisamment puissante pour la sauver... et pour tuer ses deux sœurs.

— La confiance..., marmonna-t-elle de nouveau.

Derrière Féliane, elle aperçut la prêtresse qui avait tué le troll. La femelle la regarda en souriant puis sortit de son champ de vision.

Plusieurs idées traversèrent l'esprit de Halisstra, des idées semblables à des éclairs. Elle pouvait utiliser sa magie *bae'qeshel* pour charmer Féliane et lui donner l'ordre de lui lancer une corde. Puis elle se débarrasserait des autres prêtresses en invoquant une puissante déflagration sonore. Chacune de ses idées lui laissa cependant de sérieux doutes ; des doutes qui la perturbèrent autant que le grondement du tonnerre lointain.

Halisstra désirait-elle vraiment s'échapper... ou la promesse faite quelques heures plus tôt possédait-elle un léger soupçon de vérité ? Même si elle ne savait pas vraiment pourquoi, la raison se trouvait peut-être dans la personne de Ryld ou en elle-même : elle avait été attirée vers le Monde du dessus. Elle commençait toutefois à comprendre pourquoi. Elle avait toujours cru que la trahison et l'égoïsme étaient des traits de caractère indélébiles chez les drows, mais elle entrevoyait désormais un autre monde.

Les elfes noires qui vivaient à la surface se faisaient non seulement confiance, mais elles étaient également prêtes à lui accorder cette même confiance. Et cela malgré le meurtre d'une de leurs sœurs – et la possibilité qu'elle puisse recommencer. Leur foi dans sa faculté de rédemption était forte, les simples paroles d'une prêtresse mourante leur servaient de terreau.

Mais étaient-ce vraiment de simples paroles ?

Elle entendit subitement le son d'une flûte qui jouait des notes douces et timides. Elles ressemblaient aux bruits flûtés de l'épée de Seyll lorsque Halisstra avait combattu les striges. Et à la dernière note aiguë qui les avait terrassées. Eilistraée l'avait-elle aidée à cet instant-là ? La Vierge Noire avait-elle alors déjà accepté Halisstra ?

Féliane attendit patiemment, la main tendue, tandis que Halisstra luttait avec tous ses doutes. Le corps tout entier de la prêtresse drow brillait maintenant d'un éclat argenté. Des étoiles scintillantes semblaient danser dans ses cheveux et son sourire était aussi lumineux

qu'un croissant de lune. La déesse l'avait embrassée et transformée. Elle regardait Halisstra avec l'amour d'une mère pour son enfant ; son regard l'invitait à accepter.

Tremblante, Halisstra leva les mains au-dessus de sa tête, comme les peintures qui ornaient les murs de la grotte.

— J'accepte, Eilistraée, déclara Halisstra. Je vous servirai.

Elle sentit une larme rouler sur sa joue et se dit avec colère que c'était une gouttelette d'eau de pluie des fougères extérieures. Puis elle comprit que cela n'avait plus d'importance.

Car Féliane pleurait elle aussi.

La prêtresse drow se mit de nouveau à chanter et Halisstra sentit son corps s'alléger. Ses pieds quittèrent le sol de pierre et elle s'éleva dans l'air, comme attirée par le sort de Féliane. La couronne de fougères qui entourait l'ouverture dans le plafond lui parut trop étroite et Halisstra croisa les bras sur sa poitrine pour la franchir. En s'extirpant du trou, elle sentit les fougères détrempées caresser son visage et elle ferma les yeux. Son corps parvint à se glisser dans l'ouverture ; elle finit par se libérer de sa prison et sentit des dizaines de mains l'effleurer pour la guider. Les prêtresses étaient toutes rassemblées autour de l'ouverture et soulevaient son corps hors de la grotte en la serrant et en chantant.

« Sors des ténèbres et embrasse la lumière... »

Halisstra rouvrit finalement les yeux et leva la tête. La pleine lune perçait les nuages. Le visage de la déesse lui souriait en pleurant des gouttes de pluie pour exprimer sa joie.

— Eilistraée ! cria Halisstra. Je suis tienne !

— La déesse t'accueille en son sein, lui murmura Féliane à l'oreille. Tu dois maintenant te préparer à l'épreuve qu'elle a choisie pour toi.



Perplexe, Ryld fronça les sourcils en examinant les empreintes dans la neige fondue transformée en boue. Il n'avait pas perdu la piste de l'animal, il en était persuadé, mais ses empreintes avaient changé subitement. À l'endroit où l'animal s'était arrêté, Ryld regardait des empreintes de pieds nus de taille drow, l'extrémité des orteils dotée toutefois de griffes. Elles ressemblaient finalement davantage aux empreintes d'un orque, mais la nouvelle allure de la créature était des plus étranges. L'animal s'était redressé sur ses pattes arrière pour continuer à avancer, mais ses enjambées bondissantes ressemblaient à celles d'un quadrupède.

Son épée courte en main, Ryld continua à suivre les empreintes.

La chose animale avait essayé d'effacer ses traces en marchant sur des rochers ou des rondins de bois et en traversant un ruisseau, mais le guerrier drow n'eut aucune difficulté à les suivre. Il avait l'habitude de pister des créatures sur les sols nus des cavernes et des tunnels de l'Outreterre. Malgré la pluie qui la transformait en boue, la neige fondue facilitait grandement le pistage.

Il finit par apercevoir une petite structure au plus profond des bois. Composée de rondins taillés grossièrement, la cabane d'une pièce avait une apparence ramassée, comme si elle allait s'effondrer d'un moment à l'autre. Sa porte était grande ouverte, fixée à la bâtisse par une simple charnière rouillée, et le toit était couvert d'un tapis de mousse, et de grosses plantes feuillues le criblaient par endroits. Le bois de chauffage jadis entassé contre le mur était éparpillé sur le sol, quelques champignons le recouvraient, et le trou qui perçait le toit moussu indiquait la présence d'une cheminée aujourd'hui disparue. Entouré d'un tas de bouteilles cassées et de pots rouillés traînés jusqu'ici par quelques charognards, l'abri semblait complètement abandonné.

Mais Ryld vit quelque chose bouger à l'intérieur.

Le maître d'armes s'enroula dans son *piwafwi* et se rapprocha sous le couvert des arbres. Il sentit une chose molle sous sa botte et l'odeur infecte du petit tas d'excréments vint battre ses narines. Son visage se barra d'une expression de dégoût. Même dans les dédales des petites rues de Menzoberranzan, les habitants ne déféquaient pas aussi près de leurs habitations.

La chose qui vit dans cette cabane est proche de l'animal, se dit le guerrier en raclant sa botte sur le sol avec colère.

Il releva la tête juste à temps pour voir une petite forme noire sortir de la cabane et bondir dans sa direction. C'était le même genre d'animal qu'il avait pisté – mais ce n'était pas lui. La créature sauta sur lui et enfonça ses crocs dans le poignet de son bras d'arme. Les instincts guerriers de Ryld se réveillèrent.

Avec sa main libre, il saisit l'animal par la peau du cou et le poussa violemment contre un arbre. Hébétée, la bête tituba un instant en secouant la tête.

Ryld pointa son épée sur la gorge de l'animal, mais il se révéla bien plus leste que le drow l'avait imaginé. La pointe de son épée frappa le tronc d'arbre et la créature roula au sol pour l'esquiver.

Ryld libéra son arme, se rapprocha de la créature... et la vit subitement se redresser sur ses deux pattes arrière. Elle leva ses deux pattes avant devant elle comme pour se rendre. Ses lèvres se mirent enfin à bouger et elle prononça des paroles entrecoupées de glapissements.

— Attends ! lui dit la créature dans un drow à l'intonation

étrange. Moi ami.

Ryld hésita sans toutefois baisser son arme.

— Tu parles ? lui demanda le maître d'armes.

La créature opina rapidement du chef puis ferma les yeux, un frisson parcourant son corps. De la peau nue apparut au milieu de ses poils et s'étendit à son corps tout entier, son museau rétrécissait et s'aplatissait en même temps. Les pattes du quadrupède se reconfigurèrent d'elles-mêmes dans un léger craquement d'os et ses pattes griffues se transformèrent en membres humains – des mains et des pieds.

La transformation achevée, un jeune humain se tenait maintenant face à Ryld. S'il avait été d'origine drow, Ryld aurait pu lui donner dans les vingt ans, mais les humains grandissaient plus rapidement que les elfes noirs. Le garçon ne devait pas avoir plus de douze ans. Ses cheveux étaient noirs et emmêlés, ses mains et ses pieds aussi sales que ceux des gamins qui traînaient dans les Rues puantes 1.

— À quelle race de créature appartiens-tu ? demanda Ryld.

Le garçon prononça un mot que le drow ne reconnut pas car l'humain s'exprimait dans une des langues du Monde du dessus. Devinant que Ryld ne le comprenait pas, il s'adressa à lui dans un drow très commun.

— Je suis à moitié loup et à moitié humain, répondit-il. Je peux prendre les deux formes.

— Un loup ?

— C'est l'animal quadrupède à fourrure que tu as vu, lui dit l'humain.

Le maître d'armes opina du chef.

— Qui est l'autre humain-loup ? lui demanda Ryld. Celui à poils gris.

Ryld n'avait pas quitté des yeux la cabane et la forêt environnante car il était furieux d'avoir relâché son attention quelques instants plus tôt.

— Il n'y a que moi ici.

— Petit menteur, cracha Ryld. (Il s'avança en menaçant le garçon avec son épée.) C'est ton père le plus gros ? C'est pour ça que tu essaies de le protéger ?

— Je n'ai pas de parents. Ils ont été tués au cours d'une chasse l'année de ma naissance, lui expliqua le garçon. (Il ne recula pas devant le guerrier, mais foudroya Ryld du regard. Le jeune humain faisait preuve d'un grand courage.) Ils ont été tués par les tiens.

Ryld réfléchit à ce qu'il venait d'apprendre avant de répondre.

— C'est pour quoi tu sais parler le drow ? Tu étais esclave ?

— Mon grand-père était esclave, mais il s'est rebellé.

— C'est le loup gris ? lui dit Ryld. C'est ton grand-père ? C'est ça ?

— Il n'est pas là, déclara le garçon en regardant dans la forêt, dans la direction opposée de la cabane, et cela avec une trop grande désinvolture.

Ryld venait d'obtenir ce qu'il voulait. Le mensonge du garçon était trop évident.

Le maître d'armes posa sa main sur le garçon et le saisit par les cheveux.

— Je vois, dit Ryld. Allons lui parler.

Il traîna à moitié le garçon jusqu'à la cabane.

S'arrêtant devant le semblant de porte, il pointa son épée sur la poitrine du garçon qui gigotait et lança dans l'air :

— Si vous voulez que le garçon vive, montrez-vous. J'épargnerai vos vies si vous me livrez certaines informations.

Il ne reçut aucune réponse, mais un grognement sourd monta bientôt à l'intérieur de la cabane. Le garçon se mit à s'agiter encore plus afin de se libérer de la prise de Ryld. Le guerrier drow le projeta à terre et posa brutalement son pied sur sa poitrine. Puis il leva son épée, submergé par la colère.

— Attendez ! souffla la voix d'un homme. Je vais vous... dire... tout ce que vous voulez.

Ryld releva la tête et vit un humain aux cheveux gris et une barbe qui tombait sur sa poitrine. Il se tenait dans l'embrasure de la porte et une couverture sale couvrait ses épaules. Il avait la mine défaite et son mollet droit était blessé et avait doublé de volume. Son pied était déchiqueté et ensanglanté comme s'il avait été empalé sur des pointes, puis retiré brutalement.

Le garçon hurla quelque chose à son grand-père dans une langue que Ryld ne comprit pas, mais son geste était manifeste : il poussait le vieil homme à s'enfuir.

L'homme aux cheveux gris, qui semblait être âgé de plusieurs siècles, mais qui devait à peine avoir cinquante ans, regarda son pied mutilé.

— M'enfuir ? dit-il au garçon dans la langue drow afin que Ryld comprenne. Comment y parviendrais-je ? (Il croisa le regard du maître d'armes et lui demanda :) Que voulez-vous... savoir ?

— Les prêtresses d'Eilistraée, déclara Ryld. Est-ce qu'elles possèdent un temple dans les bois ?

Le garçon s'arrêta subitement de gigoter et regarda Ryld.

— Tu n'es pas là pour nous chasser ? lui demanda-t-il.

Un large sourire barra le visage du vieil homme.

— Il ne nous donne pas la chasse. Sinon il n'aurait pas posé cette

question. (Il se tourna vers Ryld.) Relâchez mon petit-fils... et je vous dirai où se trouve le temple.

Ryld retira son pied de la poitrine du garçon. Ce dernier se releva immédiatement. Il se redressa avec méfiance, les épaules légèrement voûtées, comme s'il réfléchissait à se transformer.

— Yarno, déclara le vieil homme, laisse-le. À en juger par son regard, c'est un ennemi du temple. Et l'ennemi de ton ennemi est...

— Ton ami, poursuivit Ryld.

Le vieil homme acquiesça.

— Auriez-vous quelques talents ou objets pour soigner les blessures... mon ami ? lui demanda l'humain.

— Répondez tout d'abord à ma question, lui dit Ryld. Et je vous soignerai.

Le vieil homme le surprit en gloussant.

— Ce n'est pas pour moi, lui dit-il. Mais pour vous. Votre poignet.

Ryld regarda l'endroit où le garçon l'avait mordu. Les incisives du jeune humain avaient percé ses chairs et un petit filet de sang coulait le long de sa main.

— Ce n'est qu'une simple égratignure, déclara le drow.

Le vieil homme secoua la tête.

— Dis-lui, Yarno. Il... il ne sait pas.

— Me dire quoi ? demanda Ryld avec méfiance.

— Nous sommes des loups-garous, lui dit le garçon. La plupart du temps, nous changeons de forme parce que nous le désirons, mais nous nous transformons en loup à chaque pleine lune – que nous le voulions ou pas. Et nous ne nous contrôlons plus quand ça arrive. Nous attaquons tout le monde. Même les amis. Lorsque nous nous réveillons le matin suivant, nous ne savons même pas ce que nous avons fait.

— Votre famille est maudite ? demanda Ryld en ne se préoccupant même pas de la signification du terme « pleine lune » qu'il ne connaissait pas.

— Ce n'est pas une malédiction, dit le vieil homme. C'est une maladie. Une maladie qui se transmet... par l'intermédiaire des morsures.

— Elles nous considèrent comme des monstres, ajouta Yarno d'une voix peinée. Et elles nous chassent.

Ryld opina du chef en comprenant la détresse du garçon. Leur existence de loup-garou dans cette forêt devait être semblable à l'existence des miséreux dans les quartiers pauvres de Menzoberranzan. Il se souvint de sa propre enfance et de la peur qu'il éprouvait constamment de voir surgir des groupes de nobles ivres dans le Braeryn. Ces derniers s'amusaient à arpenter les rues étroites

de ce quartier pour déchiqueter les pauvres avec des éclairs magiques ou les lacérer avec leurs armes en chevauchant leurs lézards de monte. Puis ils abandonnaient leurs victimes dans des mares de sang sur les pierres crasseuses des ruelles.

Le garçon, Yarno, fixait Ryld d'un regard intense, ses yeux remplis d'une véritable douleur. Même s'il était humain, Ryld eut l'impression de se regarder dans un miroir. Le drow ouvrit la bouche et faillit dire à voix haute : *Moi aussi, j'ai été chassé. Je comprends ta...* Mais le grand-père du garçon l'interrompit.

— J'ai de la belladone [2](#), lui dit-il. Les parents de Yarno en ont planté dans les bois en espérant qu'elle pourrait peut-être... épargner leur fils. Cette demeure était autrefois la leur. (Il s'arrêta pour reprendre son souffle, puis poursuivit.) L'herbe va vous rendre malade, mais si vous la mangez... vous ne serez peut-être pas affecté par la *maladie*.

Ryld opina du chef et rengaina son épée.

— Dites-moi où se trouve le temple et je verrai ce que je peux faire pour nettoyer votre blessure et soigner votre pied, lui dit-il. Puis j'essaierai peut-être votre belladone.

1. Surnom d'un quartier de Menzoberranzan, le Braeryn. (NdT)

2. Cette plante se nomme également « herbe-à-loup ». (NdT)

Chapitre 12

Valas se réveilla en sentant quelque chose de doux et de visqueux qui caressait la partie gauche de son visage. Il tourna brusquement la tête dans cette direction et vit le tentacule... d'une créature qui ressemblait à un énorme poisson doté de trois yeux plissés, quatre tentacules prenant naissance juste derrière sa tête.

Le mercenaire s'éloigna de la créature en gigotant dans l'eau et son dos cogna les barreaux d'une cage. Il regarda l'avant de sa cage pour regarder l'aboleth qui retira mollement son tentacule. Le corps de la créature mesurait presque six mètres de long et possédait une grosse queue à barbillons. Sa peau à l'apparence caoutchouteuse de couleur bleu-vert était couverte de taches grises et d'une épaisse couche de substance visqueuse. Son ventre était rose et verdâtre et sa bouche énorme s'ouvrait et se refermait comme celle d'un poisson. Trois yeux, rouges et plissés, s'alignaient verticalement sur le dessus de sa tête. Les tentacules, chacun long de trois mètres, naissaient juste derrière sa tête. Ils flottaient mollement dans l'eau en laissant une fine pellicule visqueuse.

Valas sentit la substance visqueuse que le tentacule de la créature avait déposée sur son visage ainsi que la boule de viscosités qui obstruait sa narine gauche. Il souffla par le nez afin de s'en débarrasser.

Il vérifia s'il avait toujours ses armes et découvrit ses kukris dans leurs fourreaux. Un coup d'œil rapide lui révéla également que ses talismans n'avaient pas quitté sa tunique. Rassuré et satisfait, il regarda autour de la cage.

Ses barreaux étaient en acier et il ne vit aucune porte. La cage reposait au fond du lac, sur un lit de varechs qui l'entourait au niveau de la taille ; son poids avait toutefois écrasé les algues marines. À l'extérieur de la cage, de petits poissons luisants nageaient précipitamment au milieu des algues. Au loin, des stalagmites se dressaient dans l'eau et touchaient la surface du lac. Les flancs de ces formations rocheuses étaient percés d'ouvertures rondes par lesquelles des aboleths se déplaçaient en nageant. Valas comprit que ces stalagmites devaient être les édifices de Zanhoriloch.

L'aboleth n'avait rien d'un agresseur : il regardait simplement le

drow comme un visiteur dans un zoo. Valas s'adressa à lui dans le langage des signes drow en espérant que la créature puisse le comprendre.

— Pourquoi suis-je prisonnier ?

La voix qui lui répondit ressemblait au bruit d'un flot de bulles remontant à la surface de l'eau.

— Tu es entré ici sans permission, lui dit l'aboleth.

La créature aquatique utilisait le commun des profondeurs, une langue qui mêlait les mots et les phrases les plus simples d'un grand nombre de langues outreterriennes.

— J'avais de bonnes raisons, lui répondit Valas en signant. (Les poumons remplis d'eau, l'éclaireur ne pouvait pas parler.) Je cherche quelque chose. Un vaisseau composé d'ossements et de chairs, fabriqué par des démons.

— Tu as soif de ce savoir.

— Oui. Avez-vous vu ce vaisseau ?

— Je ne l'ai pas consommé.

Perplexe, Valas fronça les sourcils. Les viscosités que l'aboleth avait déposées sur son visage étaient réapparues et sa narine était de nouveau bouchée. Il se pinça la narine droite et souffla violemment.

— Vous avez vu ce vaisseau... mais vous ne l'avez pas mangé ? lui demanda Valas.

L'aboleth agita ses tentacules pour exprimer une sorte d'irritation, l'équivalent d'un haussement d'épaules chez les drows.

— Je ne l'ai pas vu. Et je n'ai consommé aucun savoir le concernant.

Consommé ? se demanda Valas qui n'aimait pas du tout ce terme.

— Comment consommez-vous le savoir ? lui demanda-t-il en signant.

— Grâce à nos parents, juste après l'éclosion. Ou grâce à d'autres créatures comme vous. Nous les consommons.

— Vous... les mangez ? demanda Valas. Vous allez me manger ?

— Je n'aurai pas ce privilège, lui dit l'aboleth. Mais vous en savez beaucoup sur ce vaisseau ?

Valas secoua rapidement la tête et fit marche arrière en lui adressant un signe de déni.

— Non. Quelqu'un m'a dit que les aboleths connaissaient l'existence d'un tel navire, et c'est pourquoi je suis venu ici pour démêler le vrai du faux.

— D'où viens-tu ? demanda l'aboleth. Comment es-tu venu jusqu'ici ?

Valas réfléchit avant de répondre. L'aboleth essayait-il de savoir s'il était venu seul jusqu'au lac Thoroot... ou était-il en train de

mesurer ce que l'esprit du mercenaire pouvait bien abriter avant de le dévorer ? Il essaya de penser à une réponse qui ne le transformerait pas en repas alléchant, mais qui lui offrirait tout de même une chance de s'enfuir. Le fait qu'il soit enfermé dans une cage et que l'aboleth ne l'ait pas encore dévoré était prometteur. Valas était peut-être réservé à un autre aboleth, une créature qui possédait davantage de « privilèges ».

Il espérait tout au moins que c'était le cas. Si l'aboleth s'éloignait pour rapporter à son supérieur les résultats de son interrogatoire, Valas pourrait utiliser l'amulette en forme d'étoile, fixée sur sa tunique, pour s'échapper.

— Je suis originaire de Menzoberranzan, lui dit le mercenaire. Je suis un soldat et je sers une des Maisons de cette cité. La Mère Matrone a utilisé sa magie pour m'envoyer ici afin d'en apprendre davantage sur le vaisseau démoniaque. Elle utilisera bientôt la même magie pour me ramener chez moi.

Ce qui expliquera ainsi ma soudaine disparition, pensa Valas. J'espère ainsi que ça empêchera l'aboleth de se lancer à ma recherche.

Il découvrit que sa narine était encore bouchée par une boule de viscosités et il l'éjecta en soufflant. Puis il se frotta le visage avec la manche de sa tunique, mais étala davantage la substance visqueuse déposée par le tentacule de l'aboleth. Envahi par l'inquiétude, Valas arrêta de frotter son visage. L'image de la créature drow qu'il avait aperçue avec le banc de méduses lui revint subitement à l'esprit. Son oreille était-elle en train de le picoter ? Il résista à l'envie de la toucher, craignant qu'elle ait déjà commencé à se fondre dans ses chairs.

— Tu ne repartiras pas dans ta cité, lui dit l'aboleth.

Valas frissonna et ravala la boule qui s'était formée dans sa gorge.

— Je vais devenir votre esclave ? Votre cité ne possède pas de Mère Matrone... de dirigeante auprès de laquelle je pourrais faire appel ?

Le corps de l'aboleth fut parcouru par une sorte de frisson. Valas se demanda si cela correspondait à un signe de mécontentement ou de plaisir.

— Cela fait plusieurs courants qu'Oothoon n'a pas rencontré un membre des peuples secs. Tu es un simple serviteur parmi les tiens et tu ne mérites pas son attention. En ce qui concerne ton interrogation, tu es déjà l'esclave d'Oothoon. Lorsque ta transformation sera achevée, tu pourras la servir.

Cette fois-ci, Valas ne put s'empêcher de toucher son oreille. Son extrémité était toujours en pointe, mais elle le picotait assurément – comme le côté gauche de son visage, sa main et son poignet gauches.

Les doigts de cette main lui paraissaient même collants. Il essaya de les écarter et découvrit que son index commençait à fusionner avec le majeur, et l'annulaire avec l'auriculaire. Une palmure de peau grisâtre commençait également à apparaître entre ses deux nouveaux doigts difformes et reliait déjà les premières articulations.

— Combien de temps va prendre ma transformation ? demanda l'éclaireur. Sa main gauche lui paraissait déjà engourdie.

— Pas plus longtemps que trois *boorms*, lui répondit l'aboleth. Lorsqu'elle sera achevée, je reviendrai te voir.

Sur ces paroles, la créature s'éloigna de lui en faisant claquer puissamment sa queue dans l'eau.

Valas n'avait pas la moindre idée de la durée d'un, ou d'une, « boorm ». C'était peut-être l'équivalent aboleth d'un cycle de Narbondel – auquel cas il aurait encore le temps de rejoindre les autres si le sort de respiration aquatique de Pharaon ne se dissipait pas auparavant. Ou alors, un *boorm* pouvait très bien être aussi bref qu'un battement de cœur. Il frissonna encore en regardant sa main gauche. Il était préférable pour lui qu'il s'échappe au plus vite. L'aboleth ne se préoccupait plus de lui et rejoignait rapidement la cité sous-marine.

Valas toucha l'étoile à neuf branches accrochée sur sa poitrine et sentit le picotement familier de sa magie. Il se retrouva à l'endroit qu'il avait choisi – à cent mètres de distance environ – mais la cage avait été transportée avec lui. Elle se posa sur un nouveau lit d'algues, souleva un nuage de poussière en touchant le fond et un banc de petits poissons se dispersa rapidement, effrayé.

Une partie de son corps avait-elle touché la cage ? Cela expliquait-il pourquoi elle avait glissé avec lui entre les dimensions ? La cage était bien trop lourde pour pouvoir être transportée par la magie de son talisman, mais Valas ne voyait pas d'autre explication.

Il barbota dans l'eau pour se positionner précisément au centre de la cage et essaya encore de se téléporter... mais à une distance moins éloignée. La cage se transporta de nouveau avec lui.

Valas plissa les sourcils. La cage était visiblement enchantée pour le retenir prisonnier, où qu'il aille. Si sa broche avait été plus puissante, il aurait pu utiliser sa magie pour se déplacer dans le lac en effectuant plusieurs bonds... et il aurait pu se laisser porter par le courant prédominant pour rejoindre la cascade. La magie du talisman était cependant limitée. S'il effectuait encore deux bonds comme le premier, il ne pourrait plus l'utiliser pendant un cycle entier.

Dans l'intervalle, la substance visqueuse déposée par le tentacule de l'aboleth commençait à s'étendre sur tout son visage et à remonter le long de son bras gauche. Il inspira une grosse quantité d'eau et l'expulsa par le nez en se débarrassant, une fois encore, de la boule de mucosités qui bloquait sa narine. Combien de temps lui restait-il

encore ? Il était au moins satisfait d'avoir encore toute sa tête et soupçonnait qu'il conserverait son esprit. La créature aquatique drow qu'il avait rencontrée avait encore toute sa volonté. Elle avait même réussi à lui dire de ne pas s'approcher de Zanhoriloch – un avertissement qui s'était avéré bien inutile.

Il faut que j'essaie autre chose, se dit le mercenaire de Bregan D'aerthe.

Valas saisit un autre talisman magique sur sa tunique : un petit tube de mithral qui n'était pas plus grand que son doigt. Il se déplaça dans l'eau en agitant la main gauche – la palmure atteignait maintenant les deuxième articulations – pour se rapprocher de la cage et frappa le tube contre un des barreaux. Une note aiguë se répercuta dans l'eau, mais rien ne se produisit. Si la cage possédait une porte, cette dernière ne répondait pas à la magie de son carillon d'ouverture.

Valas rangea son objet magique dans une poche et s'empara de son dernier espoir, une broche ornée d'une pierre gris terne qui était entourée d'une douzaine de petites gemmes non taillées. Fabriquée par les gnomes des profondeurs, la broche possédait la faculté d'entourer son propriétaire d'une illusion et de lui donner l'apparence désirée. Cela ne transformait pas véritablement le porteur de la broche et ne pouvait pas créer d'illusion complexe, comme par exemple entourer Valas d'une apparence aboleth, mais elle lui permettait de conférer à son apparence des changements subtils.

Il tourna la gemme sur son support et sentit un frisson chaud envahir son corps. Il regarda son corps et « vit » qu'il était maintenant doté de mains et de pieds palmés ainsi que d'une queue à barbillons dans son dos. La magie de la broche avait fonctionné en lui donnant l'apparence du drow aquatique.

Ce qui allait suivre dépendait de ses suppositions : il espérait que la magie de la cage se dissiperait en découvrant que sa transformation était achevée. Il poussa sur ses jambes et se dirigea vers le toit de sa prison en espérant qu'elle disparaisse.

Sa tête cogna les barreaux de la cage et sa vue se remplit de petites étoiles mouchetées. Il fit la grimace et rejoignit le centre de la cage.

Il avait échoué. La broche avait été son dernier espoir. Même la magie d'illusion des gnomes des profondeurs avait été inutile pour sortir de la cage qui le retenait prisonnier. Il était pris au piège. Il ne lui restait plus qu'à attendre que son corps prenne la véritable apparence de l'illusion qu'il venait de créer. Et qu'il se transforme en drow aquatique.

Je ne peux pas finir comme ça, pensa-t-il. *Je mérite de mourir autrement. De mourir comme un guerrier. Mais pas comme ça.*

Il dégaina un de ses kukris – celui qui infligeait en sus de ses dégâts ordinaires une décharge d'énergie magique. La magie ne l'affecterait pas s'il serrait la dague – une précaution pour éviter les blessures accidentelles –, mais s'il enfonçait le manche dans le sol, il pourrait s'empaler sur la lame. Il se baissa pour toucher les barreaux de la cage au sol et utilisa son kukri pour fouiller le fond du lac, mais le sol y était trop dur. La cage s'était posée sur un lit pierreux. Il lui faudrait encore se déplacer.

Il nagea vers la partie supérieure de la cage pour regarder dans la direction où se trouvait précédemment sa prison, mais il aperçut uniquement un banc d'algues qui flottait mollement au gré du courant... et pas la petite zone que sa cage avait aplanie. Se trompait-il d'endroit ? Visiblement pas car il apercevait Zanhoriloch au loin. Son sens de l'orientation ne l'avait pas trompé. Pourtant, il ne parvenait pas à localiser la zone qu'il venait de quitter ou même le premier endroit où il avait parlé avec l'aboleth. C'était étrange : le poids de la cage aurait assurément dû aplatir les algues dans ces deux endroits différents.

Ah... c'est là, se dit-il.

Il aperçut un petit carré d'algues aplaties à quelque trente mètres de distance. Cela n'avait cependant aucun sens car, l'instant d'avant, cet endroit était occupé par des algues mouvantes. La substance visqueuse recouvrait-elle maintenant ses yeux, voilant sa vue ?

C'était impossible, car sa vue n'avait pas été modifiée.

Il comprit subitement la vérité : la cage était une illusion. Une illusion incroyablement puissante car elle affectait tous ses sens. Les barreaux de la cage étaient non seulement visibles, mais il pouvait également les *sentir* au toucher. Son carillon avait même tinté lorsqu'il l'avait frappé contre les barreaux – du moins l'avait-il cru. Mais lorsqu'il ferma les yeux et concentra son esprit, il réussit à sentir le sol rocheux sous ses pieds. Il agita les mains pour demeurer à proximité du sol, glissa son pied en avant... et ne rencontra aucune résistance. Au lieu de buter contre les barreaux de la cage, son pied glissa sur les pierres nues recouvrant le fond du lac.

Sans relâcher sa concentration, il continua à glisser ses pieds sur le sol jusqu'à ce qu'il rencontre une vraie résistance : un banc d'algues. Son contact faillit briser sa concentration car il ressemblait à celui du vil tentacule de l'aboleth qui avait caressé son visage. Il frissonna de dégoût et continua à avancer de la sorte jusqu'à sentir des algues tout autour de lui. Puis il rouvrit les yeux.

Il avait réussi. La cage illusoire avait disparu. Il était libre.

Mais pour combien de temps ? Il ne pouvait plus bouger correctement la main gauche. Elle n'avait plus que trois doigts et les deux palmures s'élargissaient encore. Son oreille et son œil gauches lui

paraissaient étranges. Il plissa la paupière et les couleurs qu'il vit commencèrent à changer de teintes. Il reçut une confirmation encore plus troublante de son sort lorsqu'il vit quelque chose de blanc et de filamenteux flotter dans l'eau à côté de lui. C'étaient les cheveux de son crâne qui se détachaient.

Il regarda une fois encore Zanhoriloch et vit les créatures aquatiques aller et venir au milieu des édifices-stalagmites sans se soucier de son évasion. Aucune alarme ne semblait avoir sonné et aucun aboleth n'était en train de se diriger vers lui pour l'arrêter. Une vague de joie le submergea, mais elle fut de courte durée. Son cœur se serra de désespoir et il prit conscience que sa fuite n'était que temporaire. Il deviendrait bientôt un drow aquatique, transformé en créature sous-marine jusqu'à la fin de son existence. Le lac tout entier serait sa prison.

Même s'il savait que c'était inutile, ses compagnons ne possédant aucune magie de guérison – en sus, ils allaient probablement le prendre pour un monstre et le tuer sans attendre –, Valas rengaina son kukri dans son fourreau et commença à nager contre le courant. Il avait accompli la première partie de son devoir de mercenaire : il avait réussi à s'échapper. Il allait rejoindre ses compagnons drows pour leur faire son rapport, des plus minces il fallait l'avouer, et les avertir d'éviter Zanhoriloch coûte que coûte.

Cette information délivrée, il demanderait à un de ses compagnons de le tuer. Et s'ils venaient à refuser, il le ferait lui-même.

Chapitre 13

Andzrel Baenre, le maître d'armes de la Maison Baenre, se tenait au centre d'une caverne et guidait ses troupes. Des messagers arrivaient et repartaient sans cesse dans la demi-douzaine de tunnels à laquelle la caverne était reliée afin de porter les nouvelles de la bataille qui se livrait aux abords de Menzoberranzan. Les soldats de la Maison Baenre avaient pris position au niveau de l'accès nord de la grotte d'Ablonsheir.

Andzrel entendit bientôt dans le tunnel reliant la grotte à la caverne de commandement le fracas métallique des lames drows et des haches de guerre tanarukks. Un groupe de duergars avait tenté de forcer le passage dans un tunnel qui contournait cet accès, mais ils s'étaient retrouvés pris au piège dans les toiles d'araignée lancées par le mage affecté à la compagnie d'Andzrel. Le dernier rapport précisait que les toiles avaient été incendiées. Les tanarukks, des créatures mi-orques mi-démons, essayaient apparemment de se frayer un chemin au milieu de l'enchevêtrement de toiles – aux dépens de leurs alliés nains gris qui étaient prisonniers des fils de toile gluants. La puanteur de leurs poils et de leurs chairs calcinés atteignait même désormais la caverne.

Dans les cavernes situées à l'ouest du poste de commandement d'Andzrel, les troupes Baenre avaient repoussé avec force un groupe de duergars dans une zone de *faerzress* et lancé des billes de lumière sur leurs ennemis. D'après les rapports des frondeurs responsables des tirs de ces projectiles – des frondeurs qui s'étaient retrouvés aveuglés –, le spectacle pyrotechnique qui avait suivi avait visiblement été des plus spectaculaires. Un groupe de guerriers Baenre, qui attendait derrière la ligne des frondeurs, s'était ensuite précipité au milieu des duergars aveuglés pour leur délivrer le coup de grâce.

Andzrel aurait aimé participer à ces combats. Il aurait voulu emprunter les tunnels étroits et tortueux du Noir Dominion, l'épée à la main, pour affronter l'ennemi au corps à corps dans ces endroits exigus. En lieu et place de ces affrontements, le Capitaine Baenre était perché sur le sommet d'une stalagmite brisée et dirigeait les troupes qui se présentaient à lui vers les différentes batailles. Il s'imagina être une araignée au centre d'une toile – sensible aux moindres vibrations

des batailles qui l'entouraient et y répondant –, mais cela ne changea en rien son état d'esprit. Pour l'amour de Lolth, il aurait bien voulu dégainer son épée et se battre vaillamment comme il l'avait fait au cours de la bataille des Piliers du Chagrin lorsqu'il avait réussi à arracher la victoire face à la duplicité adverse.

La défense des tunnels se portait très bien... trop bien. Alertées par l'avertissement de Triel, les Mères Matrones avaient dépêché de nombreuses troupes dans le Noir Dominion au sud-est de la cité et stoppé net l'avancée ennemie. Les duergars semblaient s'être repliés en laissant les tanarukks se battre dans les tunnels. Même si les Légions Implacables disposaient de milliers de soldats, faire avancer une armée dans ces tunnels étroits équivalait à faire pénétrer un melon dans le goulot d'une bouteille. Ils continuaient pourtant à y envoyer leurs troupes, encore et encore. C'était presque comme s'ils s'étaient attendus que les tunnels ne soient pas protégés.

Andzrel poussa un soupir et laissa vagabonder son attention. Son regard se posa sur un panache de fumée qui provenait, depuis un certain temps déjà, du tunnel sur sa gauche. Il s'élevait avec rapidité, porté par des courants d'air étonnamment véloce, en direction d'une étroite fissure qui courait sur toute la longueur du plafond. Le panache s'y infiltra et disparut.

Un nouveau panache de fumée le suivit bientôt : un panache à la forme étrange doté de tentacules ressemblant à des bras et des jambes. Il disparut lui aussi dans la fissure. Un troisième panache de fumée apparut rapidement, une forme bulbeuse à l'avant qui ressemblait à une masse de poils hirsutes, une chose des plus...

Andzrel comprit soudain ce qu'il voyait et aboya un ordre au jeune officier qui se tenait à côté de lui.

— Lieutenant ! La fumée... tirez dessus !

Doté d'une rapidité aiguisée par un entraînement strict et une obéissance absolue, le lieutenant leva prestement son bras et tira avec son arbalète de poing en direction du panache de fumée. Un carreau empoisonné siffla dans l'air vers sa cible.

Au lieu de traverser la « fumée » et frapper la pierre derrière elle, le carreau s'enfonça dans une chose molle en produisant un bruit sourd. Un instant plus tard, un tanarukk apparut à la place de la fumée. Il chuta en direction du sol de la caverne en gigotant et la hache de bataille qu'il portait tomba violemment à ses côtés. Le tanarukk était mort avant même de toucher le sol : le poison virulent drow avait agi presque instantanément.

Le lieutenant rechargea immédiatement l'arbalète à son poing et scruta le plafond du regard.

— Maître Andzrel, dit-il d'une voix rauque, d'où venait-il ?

Andzrel lorgna le passage duquel le tanarukk métamorphosé en panache de fumée était sorti. Il ne vit aucun autre panache dans le tunnel. Le tanarukk que le lieutenant avait tué semblait composer leur arrière-garde.

Petit et trapu, le tanarukk possédait une mâchoire inférieure proéminente et des crocs recourbés, ainsi qu'une arête cornue sur le front qui lui donnait un aspect grossier et imbécile. La ruse que lui et ses congénères venaient cependant de jouer aux drows était loin d'être imbécile.

— Le plus important, lieutenant, est de savoir où se dirigeaient les tanarukks, répondit Andzrel, et combien d'entre eux ont réussi à s'infiltrer de cette manière. Si mes connaissances géographiques sont bonnes, cette fissure remonte directement dans la caverne principale de la cité.

Un messenger apparut d'un tunnel latéral.

— J'ai de bonnes nouvelles, Capitaine, dit le drow d'une voix haletante. Nous n'avons pas seulement réussi à les contenir... ils semblent maintenant battre en retraite. L'ennemi a presque disparu dans tous les tunnels.

Andzrel lança un juron, une chose qui surprit le messenger qui s'attendait à davantage d'allégresse de la part de son commandant, au moment où l'avant-garde d'une compagnie de la Maison Barrison Del'Armgo pénétra en courant dans la caverne. L'unité faisait partie des renforts envoyés par la Deuxième Maison... bien trop tardivement, car les soldats de la Maison Baenre avaient déjà sécurisé les tunnels.

Andzrel bondit de la stalagmite brisée et se dirigea à grands pas vers le capitaine de la compagnie, une femelle au corps élancé qui portait une armure en adamantium, ses cheveux blancs en houppe.

— Capitaine ! aboya-t-il en oubliant de s'incliner devant ce nouvel officier... femelle. Faites faire demi-tour à votre unité. Et repartez immédiatement dans la caverne principale.

Les yeux rouges du Capitaine s'embrasèrent et ses joues rougirent de colère. Elle s'arrêta subitement et les soldats qui la suivaient l'imitèrent.

— Par les Neuf Enfers, vous vous prenez pour qui ? lui dit-elle en le foudroyant du regard. Vous êtes peut-être le maître d'armes de la Maison Baenre, mais vous êtes également un simple...

— Je n'ai pas le temps de me quereller, l'interrompit Andzrel, le ton de sa voix compensait sa taille inférieure. L'ennemi a réussi à infiltrer nos défenses et se prépare à pénétrer dans la cité. La Maison Barrison Del'Armgo se trouve directement sur leur route. Votre fierté survivra-t-elle à votre Maison, Capitaine ?

L'autre capitaine hésita un instant, son épée en main, puis se

retourna prestement.

— Demi-tour ! cria-t-elle à ses soldats. On retourne dans la caverne principale. Et au pas de course !

Le regard qu'elle lança à Andzrel par-dessus son épaule en suivant sa compagnie était aussi acéré que la pointe d'une dague. Lorsque la bataille avec les tanarukks et les duergars prendrait fin, que les drows remportent ou non la victoire, Andzrel devinait qu'il aurait une seconde bataille à mener.

Il se retourna en direction du lieutenant de la Maison Baenre.

— Je vous nomme à la tête des opérations, lui dit-il. Donnez l'ordre à la moitié de nos troupes de se replier dans la caverne principale. L'autre moitié assurera la protection des tunnels.

Le lieutenant plissa ses sourcils blancs.

— Et vous, Capitaine ? demanda-t-il. Qu'allez-vous faire ?

Le lieutenant baissa les yeux quand il prit conscience de son impertinence.

— Je vais m'assurer que le Capitaine des Barrison Del'Armgo suive bien les ordres que je viens de lui donner, répondit-il en lui adressant un large sourire. (Il dégaina son épée.) Et j'espère que je vais pouvoir faire goûter ma lame à ces maudits tanarukks.



Triel, flanquée du mage de la Maison Baenre et de la prêtresse qui lui servait de domestique personnelle, se tenait sur le balcon qui entourait le Plateau Baenre, à l'endroit où la stalagmite et la stalactite étaient reliées. Au loin, en contrebas au pied du plateau de Qu'ellarz'orl, elle entendit résonner le fracas de la bataille entre les soldats. Un groupe de tanarukks avait réussi à infiltrer les lignes de défense dans les tunnels et atteint la forêt de champignons. Les grands chapeaux des champignons l'empêchaient de voir précisément ce qui se passait, mais des vesses-de-loup explosaient ici et là lorsque des coups d'épée ou de hache les frappaient, l'air se remplissait alors d'un nuage de spores bleues lumineuses.

Au milieu des combattants, Triel parvenait à distinguer les uniformes argentés de ses propres troupes. La compagnie Baenre que commandait Andzrel ainsi qu'une compagnie de la Maison Barrison Del'Armgo luttaient âprement pour empêcher les tanarukks d'avancer encore plus dans la caverne. Pendant que les fantassins chargeaient sans cesse les démons pour les repousser par-delà la clôture qui entourait les champignons, deux bataillons de cavaliers Baenre les attaquaient sur les flancs, leurs lézards se déplaçant agilement sur les murs.

Les forces ennemies furent bientôt repoussées contre le mur de la grande caverne. Lorsque Triel crut finalement qu'elles allaient battre en retraite dans le tunnel ou se faire écraser contre le mur lui-même, les tanarukks les plus proches du tunnel se séparèrent. Triel se pencha en avant en s'attendant à voir apparaître un général tanarukk au milieu des démons, mais la chose qui survint à l'entrée du tunnel la fit glousser.

C'était une araignée de jade. Mesurant presque six mètres, la statue magique gardait un des tunnels d'entrée de Menzoberranzan, ses sœurs protégeant les autres. La statue de jade animée se déplaçait avec grâce et aisance. Sa beauté était tout aussi captivante que mortelle.

— On va enfin s'amuser, déclara le mage grassouillet qui se tenait à côté de Triel.

Triel opina du chef. Elle ne se souciait pas beaucoup de Nauzhror, son cousin au deuxième degré. Il avait été promu au rang d'Archimage de Menzoberranzan en raison de la disparition de Gromph, mais il portait les robes de sa nouvelle fonction avec un snobisme condescendant, comme s'il les avait véritablement gagnées. Triel adressa son commentaire à Wilara, la prêtresse qui se tenait sur sa gauche.

— Les araignées vont leur apprendre à craindre Lolth, dit-elle en gloussant.

Wilara rit poliment aux paroles de sa Maîtresse. Ses rires s'arrêtèrent cependant brusquement lorsque l'araignée de jade s'avança au milieu des tanarukks au lieu de se jeter sur eux.

— Par tous les noms de la Reine Araignée..., murmura la prêtresse.

L'inquiétude de Wilara se confirma un instant plus tard lorsque l'araignée bondit sur les soldats de la Maison Baenre. Elle souleva un drow du sol avec ses mandibules puis le coupa en deux. Elle laissa retomber au sol les deux moitiés du cadavre et continua à avancer en bousculant à la fois les champignons et les guerriers.

— Que Lolth nous garde ! dit Nauzhror d'une voix étranglée. Ils sont parvenus à prendre le contrôle d'une de nos araignées.

L'araignée de jade poursuivit sa marche et les drows se replièrent dans le désordre. Quelques-uns se prosternèrent devant elle... pour finir comme le premier soldat.

L'araignée continua à avancer dans la forêt de champignons et les cadavres ensanglantés des drows commencèrent à joncher le sol. En l'espace de quelques instants, la statue de jade animée était parvenue à percer une trouée au milieu des champignons et des soldats – une trouée que les tanarukks se hâtèrent de remplir.

— Mais attaquez-les, bon sang ! cria Triel face à l'ennemi qui avançait à flots.

Les soldats drows étaient bien trop éloignés pour l'entendre, mais un de leurs officiers – probablement Andzrel à en juger par son armure et sa cape noires – les rallia. Ils attaquèrent les tanarukks sur les deux flancs et reprirent le contrôle de la trouée percée par l'araignée. L'ennemi se replia de nouveau vers la paroi de la caverne, mais l'araignée de jade ne s'arrêta pas. Elle abandonna les soldats et les champignons dans son dos et escalada la pente qui reliait Qu'ellarz'orl au complexe de la Maison Baenre. Elle se déplaçait rapidement et se retrouva bientôt au pied du complexe.

Elle hésita un instant devant la grande enceinte qui entourait la forteresse Baenre, comme pour examiner la magie qui nourrissait les fils argentés et brillants de l'enceinte. Puis elle se tourna vers une des stalagmites à laquelle la clôture était fixée. Les gardes Baenre postés sur les balcons supérieurs l'observaient avec horreur. La statue de jade escalada la pierre à l'instar d'une véritable araignée et atteignit un endroit situé juste au-dessus de la barrière. Elle bondit par-dessus l'enceinte et se dirigea vers le centre du complexe.

Triel plissa les yeux en comprenant dans quelle direction l'araignée se dirigeait. La statue de jade avançait droit sur l'édifice central de la Maison Baenre – le grand temple à coupole de Lolth.

Wilara écarquilla également les yeux en devinant la destination de l'araignée.

— Ils osent s'attaquer à notre temple ? cria la prêtresse.

Nauzhror, qui regardait Triel de côté, explosa lui aussi de colère.

— Quelle insolence ! lança l'Archimage intérimaire. Qu'ils s'étranglent dans les toiles de Lolth !

Son familier, une araignée velue de la taille du poing, se déplaça d'une de ses épaules à l'autre, dérangée par la colère soudaine du mage.

Triel se mordit les lèvres sans rien dire. Le temple était peut-être la cible, mais il ne devait pas représenter l'objectif principal de l'ennemi. Cette seule araignée de jade – ou même une dizaine d'entre elles – ne pourrait pas faire grand-chose pour endommager l'édifice religieux. Triel était persuadée que cette attaque était une simple démonstration de l'ennemi destinée aux drows : le peuple élu de la déesse allait constater que Lolth s'était vraiment détournée d'eux. L'araignée devait assurément être stoppée, mais les individus qui viendraient à s'attaquer au symbole sacré de la déesse à l'extérieur d'un bâtiment qui lui était consacré s'attireraient son courroux divin.

Du moins, en temps ordinaire.

Triel aurait aimé pouvoir appeler Lolth afin de la supplier de lui

dire comment agir, mais elle savait qu'elle n'obtiendrait qu'un nouveau silence. La Mère Matrone de la Première Maison devait agir seule... car si l'araignée de jade n'était pas stoppée, la faiblesse de Menzoberranzan serait alors révélée au grand jour. Les mâles de la Maison Baenre, qui se battaient si vaillamment pour repousser les forces ennemies dans les tunnels, pourraient faiblir. S'ils découvraient que Triel et les autres femelles de haut rang avaient véritablement perdu les faveurs de Lolth à cause de leurs fautes ou que la déesse s'était détournée de ses enfants à tout jamais, ils pourraient même se retourner contre les Mères Matrones.

Une chose qui ne devait pas arriver.

— L'ennemi connaît notre faiblesse, déclara Triel d'une voix tendue. Ils doivent croire que Lolth s'est tue à tout jamais et ils espèrent que tout le monde va pouvoir s'en rendre compte.

Wilara se raidit à ses côtés. Puis, chose étonnante, elle se permit de contredire sa Mère Matrone.

— Non, dit la prêtresse en secouant la tête, la longue tresse de cheveux qui pendait dans son dos s'agitant à l'instar d'un serpent. La déesse *va* répondre. Elle *doit* répondre.

Les vipères du fouet de Triel sifflèrent pour exprimer leur mécontentement, mais Triel les ignora. Au vu de la situation, elle pouvait laisser Wilara s'exprimer aussi franchement.

— Lolth peut encore se réveiller, dit Triel à la fois pour rassurer la prêtresse et se rassurer elle-même. Ma sœur Quenthel n'a pas encore abandonné, et nous n'abandonnerons pas nous non plus. Mais pour le moment, nous ne pouvons que compter sur nous-mêmes. Et sur d'autres formes de magie.

Elle se tourna vers Nauzhror.

— Tu connais le sort qui transmute la pierre en chair ? lui demanda-t-elle.

— Oui, Mère Matrone, répondit-il, mais si nous la transformons en chair, la statue deviendra alors une araignée vivante. Ce qui nous posera toujours le même problème. Nous ne pouvons pas la... tuer.

— En effet, dit Triel. (Elle saisit un étui à baguette qui pendait à sa ceinture.) Mais lorsque nous en aurons terminé, ce ne sera plus une araignée. (Elle extirpa de l'étui une fine baguette de fer. Son extrémité était dotée d'un morceau d'ambre, la pierre abritait les restes fossilisés d'un papillon de nuit.) Dès que tu auras lancé ton sort de transmutation, je la transformerai en une autre créature – une chose suffisamment grande et dangereuse pour avoir pu percer nos rangs. Une chose que nos soldats ne rechigneront pas à attaquer.

— C'est un plan des plus fourbes, Mère Matrone, lui dit Nauzhror en souriant. Un plan digne de Lolth elle-même.

Triel regarda en contrebas et vit que l'araignée de jade avait quasiment atteint le temple.

— Tu me féliciteras plus tard, lui dit-elle. Transporte-nous immédiatement en bas avec un sort de téléportation.

Nauzhror incanta les paroles de son sort et le balcon parut subitement vaciller : le mage et Triel se frayaient un chemin entre les dimensions. Ils réapparurent quasi instantanément devant les portes du grand temple. Vingt gardes Baenre, qui hésitaient depuis quelques instants sur l'action à entreprendre, écarquillèrent les yeux en voyant leur Mère Matrone se matérialiser subitement devant eux. Certains s'inclinèrent tandis que d'autres ne quittèrent pas des yeux l'araignée qui se rapprochait rapidement, ses pattes de jade martelant le sol de la caverne.

Nauzhror – son visage prit brusquement une teinte grisâtre en voyant s'avancer l'énorme araignée de jade – se mit à entonner son sort. Il pointa son doigt dans la direction de l'araignée et un petit rayon de lumière rouge vif en jaillit, mais le tremblement de sa main fit toutefois osciller le rayon qui manqua la statue de jade.

Triel saisit la main du mage et stoppa son tremblement. Le rayon toucha l'araignée... et le jade se transforma en chair. Triel activa sa baguette sans attendre.

L'araignée prit la forme qu'elle avait imaginée dans son esprit : une créature bipède aux muscles saillants qui possédait des griffes et des mandibules énormes, ainsi qu'une tête ronde ressemblant à un insecte. Son corps était couvert de plaques de chitine et deux antennes flanquaient sa tête au niveau du cou. Surprise par sa soudaine transformation, la créature s'arrêta en trébuchant. Ses antennes s'agitèrent avec force dans l'air et ses mandibules se refermèrent dans un claquement.

— Mère Matrone, souffla Nauzhror. Une ombre des roches ?

— Plutôt convaincante, n'est-ce pas ? lui dit Triel avec un petit sourire satisfait. (Elle se tourna vers les gardes qui se tenaient à proximité.) Soldats de la Maison Baenre, vous avez été trompés par une illusion. Protégez-moi ! leur cria-t-elle.

Les soldats bondirent en avant tous en même temps, leurs épées en main. La statue métamorphosée se défendit et ses mandibules coupèrent en deux un des soldats, un autre échappa de peu à une décapitation. Un lieutenant Baenre, un petit mâle, la tête ornée de deux tresses qui pendaient derrière ses oreilles, se jeta directement devant la créature. Il ne portait pas d'armure et sa seule arme était une petite arbalète accrochée à son poignet gauche. Il prit le temps de viser l'ombre des roches qui se rapprochait de lui en chancelant – la créature, habituée à ses huit pattes arachnides, avait quelques difficultés à se déplacer sur ses deux jambes – et pressa la détente de

son arme.

Le carreau se ficha dans la gorge du monstre, entre deux plaques chitineuses. Il s'enfonça presque complètement dans ses chairs molles, puis explosa d'une énergie arcanique. Des étincelles lumineuses dansèrent sur le corps de l'ombre des roches et finirent par carboniser ses deux antennes. La créature tituba une fois encore et s'effondra.

Le lieutenant, que Triel finit par reconnaître – c'était un de ses neveux, un mâle prénommé Vrellin –, mit un genou à terre devant elle.

— Mère Matrone, dit-il, le regard baissé. J'ai été dupé par l'illusion et j'ai failli. Ma vie vous appartient.

Il ferma les yeux et releva la tête pour dénuder son cou.

Triel se mit à rire.

Ses rires surprirent Vrellin. Hésitant, il leva les yeux – en évitant toutefois de croiser le regard de la Mère Matrone. Vrellin connaissait sa place de mâle.

— Mère Matrone, vous vous raillez de moi ? lui demanda-t-il d'une voix tendue. Ma vie vous paraît-elle si misérable que vous ne daigniez même pas me l'ôter ?

Triel écarta les doigts et caressa la tête du lieutenant – son contact était aussi doux que celui d'une araignée.

— Pour ce que tu viens d'accomplir, lieutenant, la déesse te récompensera... dans cette vie ou dans l'autre.

Elle se demanda cependant si ses paroles étaient vraies. Quelque chose au loin, du côté opposé de la caverne, attira alors son attention : des stries de lumière rougeâtres zébrèrent l'air avant de retomber. Elles semblaient provenir du fond de la caverne de Tier Breche, d'un lieu situé entre Sorcere et Arach-Tinilith.

Elle jura à voix basse en se rendant compte d'où elles venaient : le tunnel qui permettait d'accéder à Tier Breche depuis l'extérieur de Menzoberranzan. Elle comprit également la nature de ces stries de lumière : des pots à feu magique qui étaient capables de brûler la pierre, comme ceux qui avaient détruit Ched Nasad.

Des bombes incendiaires.

Menzoberranzan subissait une seconde attaque sur un nouveau front. Et, à en juger par les éclats qui naissaient sur les édifices dans la lointaine caverne, les bombes incendiaires étaient utilisées pour frapper les trois institutions chéries de la Cité des araignées : Sorcere, Melee-Magthere et... Arach-Tinilith, le temple le plus sacré de Lolth.

Triel arracha son regard de cet horrible spectacle et le reporta au pied du plateau de Qu'ellarz'orl. Les drows avaient fini par repousser les tanarukks dans les tunnels. Les cadavres qui jonchaient le sol étaient les seules preuves du conflit.

— Que les Abysses les emportent ! les maudit Triel à voix basse. C'était une *simple* diversion.



Aliisza se prélassait sur un tapis pelucheux qui avait été jeté sur le sol de la caverne et buvait à petites gorgées un verre de vin de champignon. Kaanyr faisait les cent pas dans la caverne qui lui servait d'appartements mobiles. Il s'arrêta à côté de son « trône », un siège énorme qui avait été décoré des ossements de ses ennemis et qu'il voulait toujours emporter sur le terrain. Il gronda féroce et frappa du pied le gros brasero qui se dressait à côté du siège.

— Que Nimor aille aux Abysses ! cria-t-il, la chaleur faisant rougeoier sa peau. Il avait promis que les drows seraient complètement désordonnés et incapables de monter une véritable défense. Mais maintenant, mon armée a été repoussée, impuissante, et les duergars vont revendiquer toute la gloire de cette victoire.

Des charbons rougeâtres se répandirent sur le tapis qui se mit aussitôt à brûler. Aliisza saisit un charbon et joua avec dans sa main. Sa chaleur lui picota la peau.

— Pourquoi ne pas faire marcher tes troupes au nord pour rejoindre les duergars ? lui proposa-t-elle en haussant ses épaules ornées d'ailes noires.

— Et offrir aux drows l'occasion de nous attaquer par-derrière, sur un terrain qu'ils connaissent parfaitement ? (Vhok secoua la tête.) Ta connaissance de la stratégie militaire – ou plutôt son absence – me stupéfie littéralement. Je me demande vraiment parfois quel camp tu sers, Aliisza.

La démonsse posa son verre à terre et se releva. Elle se dressa sur la pointe des pieds et posa ses mains sur la nuque de Kaanyr Vhok. Puis elle attira ses lèvres vers les siennes pour l'embrasser.

— Je suis dans ton camp, mon cher Kaanyr, lui murmura-t-elle.

Le demi-démon se libéra de son étreinte.

— Ce Nimor commence sérieusement à m'agacer, grogna-t-il. Il nous avait promis les richesses des Maisons nobles – une promesse vide de sens pour l'instant. Malgré l'absence de Lolth, nous allons avoir quelques difficultés à décapiter les deux têtes de Menzoberranzan – comme l'avait fait remarquer Horgar si judicieusement. Et si Lolth venait subitement à réapparaître...

Il s'interrompit et contempla, perdu dans ses pensées, les flammèches qui dansaient maintenant sur le tapis à ses pieds.

— Ce groupe de drows que tu as pu espionner à Ched Nasad..., lui dit-il.

Aliisza s'amusait à titiller la nuque de son amant.

— Humm ? dit-elle en ronronnant.

— Que faisaient-ils au juste ?

— C'est important ? lui demanda Aliisza en se renfrognant.

— Ça pourrait l'être, déclara Vhok. C'est pourquoi j'ai une nouvelle mission pour toi. Je veux que tu les retrouves... et, plus important encore, que tu découvres ce qu'ils font. Si je vois juste, il va peut-être falloir que nous repensions nos alliances.

Aliisza pencha la tête et sourit. Son sourire n'était pas motivé par la duplicité éventuelle de son concubin, mais parce qu'elle allait peut-être revoir Pharaun.

En effet, le mage drow était des plus délicieux.

Chapitre 14

Gromph se sentit pâlir en regardant, horrifié, l'illithid. S'il n'avait pas été prisonnier de cette maudite sphère, il aurait pu éliminer la créature d'une manière sommaire, en utilisant par exemple un sort de mort – mais il se trouvait à sa merci. En outre, le flagelleur mental devait entendre chacune des pensées qui traversaient son esprit – comme s'il parlait à voix haute. Les secrets de Gromph, ou de Sorcere, n'étaient plus à l'abri... à moins qu'il parvienne délibérément à *ne pas* y penser. Mais cet effort ne ferait que les faire remonter à la surface de son esprit. Le fait que les horribles tentacules de l'illithid se trouvent de l'autre côté du verre était la seule chose heureuse dans sa condition. La créature ne pouvait pas attaquer Gromph dans sa prison de verre... et l'Archimage se trouvait dans la même situation.

Les facultés télépathiques du flagelleur mental étaient cependant une tout autre histoire. Elles pénétrèrent la sphère de verre avec une facilité déconcertante.

— *Sorcere ? Où se trouve cet édifice ?*

L'espace d'un très court instant, une image se forma dans l'esprit de Gromph : la tour-stalagmite sculptée de Sorcere se dressait fièrement à côté des deux autres bâtiments de l'Académie, la pyramide de Melee-Magthere et le temple à huit pattes d'Arach-Tinilith.

Gromph lança un juron et concentra rapidement son esprit sur une autre pensée, mais il était déjà trop tard. L'illithid remonta à la surface du lac en nageant. Il regarda vers la droite, en direction de la partie nord de la cité, ses yeux laiteux cherchant la grotte surélevée qui jouxtait la caverne principale de Menzoberranzan. Ses tentacules se relevèrent légèrement et ses lèvres commencèrent à bouger.

Un halo lumineux d'énergie magique entoura la créature et le lac et les berges disparurent. Son cœur se serra dans sa poitrine et Gromph comprit que la situation était encore pire que tout ce qu'il avait imaginé. Son ravisseur n'était pas un flagelleur mental ordinaire car il possédait également des talents de mage.

Gromph reconnut immédiatement l'endroit où le sort de l'illithid venait de les transporter. Ils se trouvaient dans la grande caverne qui reliait Tier Breche au Noir Dominion. Des duergars épuisés étaient couchés sur le sol de la caverne, un grand nombre d'entre eux blessés.

D'autres, qui portaient de grosses haches et des boucliers abîmés par les combats, se hâtaient de quitter le tunnel, leurs officiers les poussaient en direction de Tier Breche, la caverne de l'Académie remplie des éclats lumineux de sorts agressifs.

D'autres nains gris s'activaient à l'entrée du tunnel et assemblaient à la hâte les diverses parties de leurs engins de siège et abris. Les duergars travaillaient sans relâche malgré les boules de feu, les cônes de givre ou les arcs électriques qui frappaient le sol à leurs côtés, à proximité des murs de siège qu'ils avaient déjà dressés devant Tier Breche. Les cratères rougeoyants de roche fondue et les pierres craquelées par le givre attestaient de la force des attaques magiques des drows.

Gromph voyait tout cela sans toutefois pouvoir entendre les sons qui accompagnaient les différentes scènes ou même sentir l'odeur des explosions sulfureuses. Les duergars opinèrent du chef en voyant apparaître l'illithid. La sphère le retenait prisonnier dans un monde où il entendait uniquement le bruit de sa propre respiration – qui s'accéléra lorsqu'il comprit que l'armée de Gracklstugh avait non seulement réussi à atteindre Menzoberranzan, mais également à prendre pied à l'intérieur de Tier Breche elle-même. Les duergars attaquaient les trois édifices les plus fortifiés de la cité – les autres étaient les Maisons nobiliaires elles-mêmes.

Les mains pressées sur le mur concave de sa prison, Gromph balaya la caverne du regard à la recherche des araignées de jade qui auraient dû défendre ce tunnel. Il ne les voyait nulle part.

— *Elles obéissent désormais à un autre maître*, lui dit l'illithid avec un petit sourire narquois. *Comme les drows le feront bientôt eux aussi. L'armée a déjà pris pied à l'intérieur même de Menzoberranzan.*

Quelle armée ? se demanda Gromph.

Ce n'était assurément pas une armée de flagelleurs mentaux, car son ravisseur se serait alors référé à « *notre* armée ». Les duergars avaient-ils réussi à s'infiltrer également dans Menzoberranzan ?

La réponse ne se fit pas attendre.

— *Oui. Et les tanarukks les accompagnent. Les drows n'ont pas la moindre chance de résister contre leur puissance alliée.*

Gromph n'avait aucun moyen de savoir si les paroles de la créature étaient vraies ou pas. Il désirait par-dessus tout sortir de sa prison et employer sa magie pour repousser l'ennemi. Mais pour se libérer, il devait trouver un mage qui connaissait le sort requis. Et il devait pénétrer dans Sorcere, et plus précisément dans son sanctuaire où la liche drow avait lancé son sort d'emprisonnement. Malheureusement, ces deux choses se trouvaient de l'autre côté du mur de siège duergar.

Gromph regarda l'illithid et une idée lui vint subitement à l'esprit.
Et si... ? pensa-t-il.

Gromph laissa délibérément son esprit se concentrer sur cette pensée.

Il reçut une réponse teintée d'ironie.

— *Bien sûr que je connais ce sort, mais pourquoi l'utiliserais-je pour te libérer ? Tous tes secrets m'appartiendront bientôt. Je vais flageller ton esprit, couche après couche, comme les chairs d'un...*

L'illithid s'interrompit subitement et son regard se planta sur un individu qui s'approchait de lui. Ses longs doigts violets se refermèrent autour du globe. Il saisit la sphère entre ses deux mains afin de dissimuler ce qu'elle contenait. Il frotta délibérément ses doigts sur le verre pour tacher la surface de la substance visqueuse qui recouvrait sa peau. Gromph culbuta lorsque la créature laissa subitement pendre sa main qui tenait la sphère. L'Archimage se releva tant bien que mal afin de regarder à l'extérieur au niveau du seul espace sur le verre qui n'était pas voilé de viscosités.

Un duergar se tenait devant l'illithid, son visage face à la sphère. Comme les autres membres de sa race, le nain avait la peau gris pâle, un nez retroussé qui semblait avoir été écrasé par une masse d'armes et le crâne chauve. Il portait des vêtements marbrés de gris et de noir de la couleur de la pierre, ainsi qu'un plastron d'armure de bronze impeccable et brillant – de l'avis de Gromph, c'était une armure magique. Il serrait une hache de guerre, des formes spectrales dansaient à la surface de ses deux lames jumelles – probablement les âmes prisonnières des individus que le nain gris avait tués.

Le duergar ne levait pas les yeux pour s'adresser au flagelleur mental, il regardait la créature. Ses yeux se posèrent parfois sur la sphère et il fit de nombreux gestes en direction de Tier Breche.

Gromph leva les yeux et vit les tentacules de l'illithid s'agiter tandis qu'il opinait du chef. Le nain gris, qui croyait manifestement s'adresser à un de ses frères duergars, pointa le globe du doigt.

Avec une rapidité qui surprit Gromph, le flagelleur mental se pencha sur le nain gris. Ses quatre tentacules claquèrent et s'enroulèrent autour du visage du duergar. Le nain battit l'air avec sa hache, mais le monstre avait anticipé cette attaque et la contra avec sa magie. Le corps du nain gris se raidit subitement, sa hache levée au-dessus de sa tête. Les tentacules se contractèrent et la tête du duergar s'ouvrit en deux comme un champignon bien mûr. Un des appendices se détendit et, les trois autres maintenant fermement le crâne, commença à aspirer des morceaux rosâtres du cerveau du nain gris en direction de la bouche de l'illithid. Gromph, écoeuré par un tel spectacle, détourna son visage.

Les autres duergars rassemblés dans la caverne se tournèrent dans leur direction ; leurs visages exprimaient l'horreur. Quelques-uns parmi eux saisirent leurs armes en regardant fixement les yeux laiteux du flagelleur mental et se détendirent tout aussi subitement. L'Archimage comprit qu'il était des plus aisés pour la créature de contrôler les esprits simples d'un groupe de soldats duergars. Il se demanda ce qu'ils pouvaient bien voir en lieu et place de l'illithid – probablement un des leurs – ; ce dernier les avait contraints de ne pas s'intéresser au corps de leur officier défunt, à son crâne brisé ou son cerveau à moitié dévoré. Les uns après les autres, les nains gris, embrouillés par la magie du mage illithid, reprirent leurs diverses occupations.

Son repas terminé, la créature s'empara de la hache du nain et laissa choir son cadavre.

— *Maintenant, dit-il à Gromph, tu vas me dire comment pénétrer dans Sorcere.*

Gromph lorgna la hache de bataille. Il était manifeste que l'illithid se préoccupait davantage de son profit que de la guerre elle-même.

— *Tu veux de la magie, déclara l'Archimage.*

— *Oui, répondit le flagelleur mental.*

— *Tu veux entrer dans Sorcere avant tes alliés duergars.*

La réponse de l'illithid se révéla plus timide, comme s'il admettait un secret coupable.

— *En effet, dit-il.*

Gromph sourit avant de lui répondre.

— *Tu veux savoir s'il existe un accès dérobé pour entrer dans Sorcere, mais tu crains de perdre trop de temps à le découvrir en me torturant. Le temps de le savoir, les duergars auront déjà envahi ses couloirs. Et tu auras pour seul butin quelques malheureux objets magiques qu'ils n'auront pas détruits ou dérobés. Je peux toutefois te proposer autre chose. Aide-moi à sortir de cette sphère et je te récompenserai généreusement. Et je te donnerai volontiers la magie dont tu rêves.*

— *Quelle magie ?*

— *Au cours de mes nombreux siècles d'expérimentation, j'ai créé de puissants sorts que les autres mages et ensorceleurs n'osent même pas imaginer en rêve.*

Gromph sentit les tentacules de la magie psionique de l'illithid pénétrer davantage son esprit.

— *Je n'ai pas ces sorts en mémoire, lui dit-il. Ils se trouvent dans mes appartements privés, à Sorcere. À cet endroit précisément.*

Gromph ouvrit son esprit et fixa l'énorme bureau qui dominait une salle sans fenêtre. Taillé dans des ossements, puis poli, le bureau de l'Archimage possédait plusieurs tiroirs qui s'ouvriraient sur des

espaces extradimensionnels. La façade avant de chaque tiroir était ornée d'un crâne. Gromph s'imagina dans son sanctuaire, assis derrière son bureau, la main tendue vers un tiroir bien particulier. Il pressa ses doigts dans les orbites du crâne et le tiroir s'ouvrit pour révéler un support abritant deux bouteilles plaquées d'or, une petite « fenêtre » de verre en forme de symbole drow ornait le corps principal. Une lueur semblait émaner de l'intérieur de chacune des deux bouteilles. Les deux symboles, dans la langue drow, signifiaient la même chose : « souviens-toi ».

— *Que sont-elles précisément ?* demanda l'illithid.

— *Je les ai baptisées « bouteilles à pensées », déclara Gromph. Chacune d'elles contient un puissant sort, ainsi que toutes les pensées qui ont permis de le créer. Ce sont des sorts tellement puissants que je n'ai même pas osé les utiliser. Mais ils sont également uniques dans leur genre et je ne voulais pas courir le risque de les perdre. Pour éviter toute tentation, j'ai créé ces bouteilles pour les contenir. La personne qui boira leur contenu connaîtra non seulement le sort lui-même, mais également chacune des étapes du processus permettant de le créer.*

— *Dès que je serai à l'intérieur de Sorcere, je m'en emparerai*, lui dit l'illithid.

— *Tu dois cependant me libérer en premier*, déclara Gromph. *Le tiroir ne s'ouvre qu'à mon seul contact.*

L'Archimage laissa son esprit se fixer sur une petite expérience qu'il avait menée lorsqu'il avait créé son bureau et ensorcelé ses tiroirs. Il avait délibérément retiré les sorts de protection les plus puissants de la porte de son sanctuaire pour y attirer un voleur. Puis il avait vu, grâce à un sort de clairvoyance, un apprenti forcer la porte de son bureau et tenter d'ouvrir le tiroir. Au moment même de placer ses doigts à l'intérieur des orbites, le drow s'était raidi et avait essayé de hurler. Un cri rauque s'était échappé de sa gorge et son corps s'était mis à se flétrir subitement. Ses cheveux blancs s'étaient détachés de son crâne par paquets et ses yeux s'étaient ratatinés comme des vieux fruits et étaient tombés de leurs orbites. Sa peau s'était ridée puis s'était craquelée, une sorte de poussière brune – son sang séché – s'en écoulant. Son corps tout entier s'était froissé peu à peu et s'était rétréci, puis un tas de vêtements poussiéreux avait pris sa place sur le sol.

— *C'est impressionnant*, déclara l'illithid.

— *Merci*, répondit Gromph.

Une nouvelle boule de feu zébra l'air par-dessus le mur de siège et explosa à quelques mètres en projetant des fragments de lave fondue. La roche liquide glissa sur l'illithid comme de l'eau qui glisserait sur une surface de verre. Le flagelleur mental bénéficiait visiblement d'un sort de protection.

— *Marché conclu, alors ?* demanda l'Archimage. *Tu me libères et je te donne mes bouteilles à pensées en récompense ?*

— *Tu dois me montrer comment entrer dans Sorcere*, lui dit la créature. *L'édifice est protégé par des glyphes qui empêchent toute intrusion, non ?*

— *En effet*, lui dit Gromph en souriant. *Mais une partie du bâtiment n'est pas protégée par ces glyphes car elle existe dans son propre pseudo-plan d'existence : c'est un conduit vertical qui permet de rejoindre mes appartements. Si tu parviens à nous transporter à l'intérieur de ce conduit, je te montrerai comment entrer dans mon sanctuaire.*

— *Concentre-toi sur ce conduit*, lui ordonna l'illithid.

Gromph chassa de ses pensées l'irritation provoquée par l'ordre de son ravisseur.

— *Bien sûr*, lui dit-il. *Au fait... tu t'appelles comment ?*

— *Sluuguth.*

En supposant que l'illithid ne lui ait pas menti, Gromph possédait désormais une arme qu'il pourrait utiliser contre la créature. Le flagelleur mental devait très certainement le savoir aussi, ce qui signifiait qu'il n'avait pas l'intention de laisser son prisonnier en vie. Tout cela traversa rapidement l'esprit du drow, bien trop rapidement pour que Sluuguth puisse l'entendre, puis il se concentra sur le conduit d'accès. Il sentit l'ombre mentale de l'illithid rôder dans son esprit : elle étudiait avec précision l'endroit où il devait se transporter.

Un anneau de lumière violette scintillante apparut à leurs côtés. Sluuguth le franchit et se retrouva, l'instant d'après, dans le conduit en train de léviter. Le puits semblait s'étendre à l'infini vers le haut et vers le bas, ses murs complètement noirs paraissaient presque vivants. Si Gromph n'avait pas été prisonnier de la sphère, la vile odeur qui flottait dans le pseudo-plan d'existence lui aurait assailli les narines – c'était la puanteur des créatures difformes qui avaient élu résidence dans cet endroit.

— *Où se trouve la porte ?* demanda Sluuguth.

Gromph lui indiqua un carré d'obscurité qui paraissait plus solide que le reste des murs.

— *Il faut que tu dissipes sa magie et que tu pousses pour l'ouvrir*, déclara l'Archimage.

Sluuguth lui obéit. Des runes invisibles apparurent sur le bloc de pierre, une lumière brillante auréolait la poudre de diamant utilisée pour les tracer. Lorsque la lumière disparut, Sluuguth poussa la porte qui donnait sur le bureau de Gromph.

Un véritable désordre régnait dans la pièce ; le combat de Gromph contre Dyrr l'Ancien avait laissé quelques traces. Le gros bureau sis au centre de la salle avait été entaillé par les lames

tourbillonnantes que la liche avait invoquées et le sol de marbre était craquelé aux endroits où le bâton de Dyrn l'avait martelé. En outre, comme pour montrer son mépris à l'encontre de la magie de Gromph, la liche n'avait rien dérobé dans le bureau après avoir emprisonné son adversaire dans la sphère de verre.

Les bougies rouges éternelles, fichées dans les chandeliers muraux en forme de poings squelettiques, éclairaient encore la pièce et le siège somptueusement tapissé et rembourré qui se trouvait derrière le bureau n'avait pas été trop endommagé par l'affrontement des deux mages. Une chaise, réservée aux visiteurs, était couchée sur le sol, les pieds cassés. Une porte de marbre noir, couverte de runes argentées brillantes, s'ouvrait dans le mur.

Quant au golem de pierre à quatre bras qui avait combattu pour protéger son maître, il ne restait de lui qu'un bras tranché et délaissé dans un coin de la salle.

Tandis qu'il flottait toujours dans le conduit, Sluuguth pointa son doigt dans la salle. Un des murs du bureau s'embrasa subitement et un triangle de flammes invisible libéra un élémentaire de feu. La magie de l'illithid se révéla cependant plus rapide. Un trait d'énergie jaillit de son doigt, frappa l'élémentaire et l'immobilisa. La créature de flammes cessa de bouger, la moitié de son corps encore prisonnière du mur, les bras tendus au-dessus de sa tête. Seuls ses yeux bougeaient. Sluuguth finit par pénétrer dans la salle avec colère.

— *Tu ne m'avais rien dit quant à l'existence de cette créature*, lui lança l'illithid, et ses tentacules s'agitaient en direction de l'élémentaire paralysé.

— *Ce n'était manifestement pas utile*, répliqua Gromph. *Mais occupons-nous de nos petites affaires. Libère-moi. Pose la sphère sur le siège derrière le bureau.*

Ses tentacules s'agitèrent encore comme pour dessiner un sourire sur ses lèvres et Sluuguth déposa le globe de verre sur le siège rembourré. Sans plus de cérémonie, il commença à incanter un sort. Ses mains à trois doigts formèrent des symboles dans l'air – Gromph crut reconnaître certaines des composantes gestuelles du sort qui permettait d'annuler le sort d'emprisonnement, mais elles lui parurent bien plus complexes qu'à l'accoutumée –, une explosion retentit tout autour de l'Archimage drow et la sphère se fracassa.

L'espace d'un instant, le drow se tortilla entre les dimensions, son corps se libérait de la magie qui le retenait prisonnier, ses oreilles bourdonnaient violemment comme s'il était lui-même le battant frappant une cloche...

... et il se retrouva assis sur son siège. Le regard triomphateur, il leva immédiatement un doigt pour activer un second symbole invisible sur le mur. Un enchevêtrement d'ellipses extra-

dimensionnelles allait attirer Sluuguth dans une prison à deux dimensions.

— *Arrête-toi !*

Gromph ne parvenait plus à bouger le doigt. Et il crut même ne plus pouvoir le faire un jour. Quelque chose étreignait son esprit et écrasait sa volonté. Gromph ressentit la vile présence tentaculaire de Sluuguth dans ses pensées.

Les battements de son cœur s'accéléchèrent subitement et l'Archimage comprit ce qui venait de se passer. En lançant le sort d'annulation de la sphère, l'illithid avait enchevêtré un second sort qui permettait de ralentir les fonctions vitales du corps du drow. Et ce sort avait permis à Sluuguth de lancer le sort de domination de l'esprit qui contrôlait maintenant l'Archimage.

Gromph était immobile sur son siège et attendait docilement le prochain ordre du flagelleur mental. S'il avait pu le faire, il aurait grogné de frustration. Pourtant, il avait pris soin de *ne pas* penser aux symboles de protection qui recouvraient les murs de son bureau. Il avait espéré que le premier symbole donnerait à l'illithid une fausse illusion de sécurité après la rapide défaite de l'élémentaire de feu. Gromph libéré, le second symbole aurait dû emprisonner le flagelleur mental. Mais les espoirs de l'Archimage étaient maintenant brisés, tout comme les morceaux de verre de la sphère éparpillés aux pieds de son siège.

Sluuguth se plaça derrière Gromph, juste au-dessus de son épaule.

— *Ouvre le tiroir.*

Gromph se pencha en avant, enfonça ses doigts dans les orbites du crâne qui ornait le tiroir et le tira vers lui. Le tiroir s'ouvrit facilement et révéla les deux bouteilles à pensées.

— *Sors-les du tiroir*, lui ordonna Sluuguth.

Gromph lui obéit de nouveau et posa les deux bouteilles sur le bureau devant lui. Il se raidit. L'illithid allait probablement le tuer ou l'emprisonner, la magie de protection qui entourait le tiroir ayant été désactivée.

Mais au lieu de ça, Sluuguth lui donna un nouvel ordre.

— *Choisis une des deux bouteilles.*

Les doigts de Gromph se posèrent sur la bouteille la plus proche de lui. Un instant plus tard, sur l'ordre de Sluuguth, Gromph relâcha la bouteille et saisit la seconde.

— *Bois son contenu*, lui dit l'illithid.

En entendant l'ordre de la créature, Gromph comprit que la deuxième partie de son plan – sur laquelle il ne s'était également pas concentré pour éviter que l'illithid la découvre – avait également échoué.

Des décennies plus tôt, Gromph avait créé les bouteilles à pensées dans le cas où il se retrouverait prisonnier d'une créature capable de lire ses pensées. Il n'avait pas menti en avouant ne pas savoir ce que contenaient les bouteilles, mais il avait laissé une toute petite information dans un recoin de son esprit : se souvenir d'offrir les bouteilles à son ravisseur si jamais il se retrouvait dans une telle situation. Mais la partie de *sava* jouait maintenant en sa défaveur la plus totale. Le contenu de la bouteille qu'il était en train d'ouvrir allait l'affecter lui seul.

Une partie de son esprit hurla pour protester, mais personne ne l'entendit. Lentement et inexorablement, l'Archimage de Menzoberranzan porta la bouteille à ses lèvres et commença à boire son contenu.

Chapitre 15

Valas nageait autour du tourbillon d'eau bouillonnante situé au pied de la cascade et se demandait comment il allait pouvoir contacter ses compagnons. Sa transformation achevée, il ne pouvait plus respirer d'air. Ses mains et ses pieds étaient désormais ornés de palmures et sa colonne vertébrale s'était agrandie pour laisser apparaître une queue à barbillons. Après que ses derniers cheveux eurent quitté son crâne, une membrane grise aux reflets verdâtres avait recouvert sa peau – elle sécrétait une substance visqueuse qui lui permettait de résister à la température glacée de l'eau. Le mercenaire était prisonnier sous l'eau, incapable de remonter dans le tunnel où ses compagnons l'attendaient.

Au moins, il n'avait pas perdu son équipement. Il toucha la grosse ceinture de cuir qui entourait sa taille, sa boucle en forme de tête de rothé. Avec l'assistance de la force magique que lui conférait sa ceinture et l'agilité accrue que lui donnait sa cotte de mailles enchantée, il pourrait peut-être escalader la paroi parallèle à la chute d'eau et résister à la force de l'eau qui tombait. Lorsqu'il remonta à la surface du lac pour jeter un œil, il se souvint cependant que la paroi s'éloignait de plusieurs mètres de la cascade à l'approche du tunnel en surplomb. À cet endroit, l'eau était distante de trois ou quatre mètres de la paroi rocheuse ; par conséquent, il ne pourrait pas l'escalader et profiter en même temps de la cascade pour respirer.

Désabusé, il replongea sous la surface. Il n'avait aucun moyen de remonter.

Il se souvint alors de son sac à dos magique.

Valas le retira de ses épaules et le sangla à l'envers sur sa poitrine. Il ouvrit le rabat principal. L'eau entra à flots dans l'espace extradimensionnel du sac à dos. L'espace rempli – il contenait maintenant l'équivalent de trente outres d'eau –, il referma le rabat. La plupart des objets que le sac contenait seraient endommagés par l'eau, mais c'était un sacrifice utile s'il désirait survivre.

Valas nagea en direction de la cascade et lutta contre le courant en battant l'eau avec son nouvel appendice – sa queue à barbillons. L'eau qui tombait sur lui martela ses oreilles et le poussa dans les profondeurs du lac, mais il continua à nager avec force et aperçut

bientôt un petit carré de ténèbres devant lui : le pied de la falaise au fond du lac. Le courant le projeta violemment contre la paroi avant même qu'il ait pu s'y préparer, et il réussit à s'agripper à la pierre. Chose surprenante, il sentit des griffes jaillir à l'extrémité de ses doigts qui lui permirent de s'accrocher sans mal. Les muscles tendus, il résista à la force du courant qui essayait de l'arracher de la paroi rocheuse. Puis il commença à l'escalader.

Plus il se rapprochait de la surface du lac, plus son escalade se révélait difficile à cause de l'eau qui tambourinait en tombant. Il glissa par deux fois et faillit être emporté au fond du lac, mais il réussit à s'agripper avec une main. Le mercenaire agita puissamment sa queue et parvint à escalader peu à peu la paroi jusqu'à atteindre la surface.

Il se souleva avec force et chercha tant bien que mal des prises sur la paroi glissante. Il retint sa respiration en grimpant : en fait, il évita surtout que l'eau quitte ses poumons. Lorsqu'il ne put finalement se retenir davantage, il souffla par la bouche – lorsqu'il ne se trouvait pas sous l'eau, c'était comme s'il vomissait – et ouvrit rapidement le rabat de son sac à dos pour y plonger la tête. Il inspira de grandes goulées d'eau, referma le rabat et poursuivit son escalade.

Il se rapprochait peu à peu de l'entrée du tunnel. Lorsqu'il atteignit le rebord de la saillie, il vit la tête de Pharaun s'avancer. Le mage avait manifestement été averti par magie de la présence de Valas – il était impossible qu'il ait pu entendre l'éclaireur escalader la paroi avec le grondement sonore de la cascade. Le mage se mit à incanter un sort.

Valas, qui était un « monstre » émergeant des eaux au regard de Pharaun, agita sa main palmée afin d'empêcher le mage de lancer son attaque. Il secoua la tête et indiqua les kukris qui pendaient à sa ceinture.

Pharaun ne le vit malheureusement pas, posa ses index sur ses pupilles puis les fit claquer en lançant son sort. Valas sentit une vague d'énergie magique traverser son corps et tressaillit. Il enfonça davantage ses griffes dans la pierre pour éviter de tomber et attendit que la mort l'étreigne.

Au-dessus de lui, Pharaun écarquilla subitement les yeux.

Il leva la main et signa rapidement.

— Valas ! C'est bien *toi* ! Que s'est-il passé ?

Un mince filet d'eau s'écoula de ses narines, un soupir chez une créature aquatique, et Valas comprit son erreur. Pharaun l'avait bien reconnu grâce à ses kukris – son sort lui avait seulement permis de passer outre à l'apparence difforme du mercenaire afin de confirmer son identité. Valas signa rapidement – Un instant ! – et inspira de nouveau une goulée d'eau dans son sac.

Valas rejoignit Pharaun et se hissa sur le rebord de la saillie. Puis il se glissa dans la rivière et s'agrippa à une pierre pour éviter que le courant l'emporte.

Quenthel, Danifae et l'imposant Jeggred attendaient au bord de la rivière souterraine. Les vipères du fouet de la prêtresse Baenre relevèrent la tête et s'agitèrent en apercevant Valas. Le draegloth renifla l'air et montra les crocs, mais Pharaun leur révéla que la créature aquatique elfe noire était en réalité leur compagnon mercenaire. Danifae dévisagea Valas avec un dégoût apparent, ses lèvres parfaites légèrement plissées, puis détourna le regard.

— Alors ? lui demanda Quenthel. Tu as trouvé le vaisseau du chaos ?

Valas secoua la tête. Il leur raconta son périple en utilisant le langage des signes drow et plongea la tête dans l'eau chaque fois qu'il avait besoin de respirer. Pharaun l'écouta attentivement et son visage se barra d'une sombre expression à la mention de sa capture. Puis il le félicita d'un petit signe de la tête en apprenant le récit de son évasion. L'expression de Quenthel ne changea cependant pas. La bouche fermée, ses yeux rougeoyaient.

Elle se tourna vers Pharaun, les vipères de son fouet se tortillaient.

— Ton démon mentait, lui dit-elle. Le vaisseau ne se trouve pas là.

— *Mon* démon ? lui dit-il en plissant un sourcil.

— Nous n'en savons toujours pas plus, lui déclara Quenthel. Tu aurais dû continuer à questionner Belshazu pour en apprendre davantage sur l'existence de portails éventuels. Cette histoire à la bouse de rothé au sujet d'un vaisseau du chaos était visiblement un mensonge destiné à nous éloigner davantage de notre objectif.

— Quel objectif ? demanda Pharaun en la foudroyant lui aussi du regard. Le seul portail qui existe à proximité est celui qui se trouve dans votre imagination. Et je vous rappelle que l'idée brillante de me faire invoquer un démon vous revient complètement.

Valas n'aimait pas l'éclat qui brillait dans les yeux du mage. Une fois encore, Pharaun et Quenthel étaient sur le point d'en venir aux mains. Le Maître de Sorcere plaça une main dans son dos et écarta les doigts, prêt à invoquer un sort. Jeggred se ramassa derrière sa tante en attendant visiblement de bondir si le mage venait à tenter la moindre chose. Dans l'intervalle, Danifae croisa les bras sur sa poitrine et lança un regard de défi à Pharaun. Elle en profita toutefois pour s'éloigner de quelques pas de la zone d'effet éventuelle d'un de ses sorts.

Valas, fatigué de leurs querelles incessantes et l'esprit tourné vers la mort, frappa le plat de sa dague sur le sol de pierre du tunnel. Des

étincelles jaillirent de la lame, à l'instar de vaguelettes qui se propageaient à la surface d'une mare frappée par une pierre, et caressèrent les pieds du mage et de la haute prêtresse. Les drows sursautèrent... et Quenthel dégaina immédiatement son fouet-serpent.

— Mâle insolent, lui dit-elle d'un air méprisant.

Les vipères crachèrent, leurs crocs dégoulinant de venin.

Valas sentit qu'elle désirait utiliser son fouet pour le châtier.

— Faites, je vous en prie, lui dit-il en signant. C'est la meilleure façon d'en finir.

Quenthel fronça les sourcils, la réponse de l'éclaireur la décontenançait, mais Pharaun se révéla une fois encore le plus vif d'esprit.

— C'est inutile, mon cher mercenaire, déclara le mage. Je peux te rendre ta forme première d'elfe noir.

Valas écarquilla les yeux en chassant rapidement les vipères de son esprit.

— Tu peux faire ça ? signa l'éclaireur. Mais tu ne possèdes pas de magie curative.

— C'est vrai, mais je peux...

Quenthel se retourna brusquement, mais maladroitement à cause du plafond bas qui la contraignit à se ramasser, et foudroya le mage du regard.

— Tu ne peux rien faire, lui dit-elle. Et tu ne *feras* rien. Valas va replonger dans le lac et continuer à chercher le navire.

— Il se fera de nouveau capturer si vous le renvoyez, répliqua Pharaun. Il n'a aucun moyen de se protéger. Cette fois, les aboleths vont le dévorer.

Il s'arrêta car une idée lui traversa l'esprit.

— Tout comme ils ont dû dévorer les autres intrus qui ont osé pénétrer dans leurs eaux, poursuivit le Maître de Sorcere. Y compris, peut-être, les démons serviles, les mânes, qui ont survécu au naufrage du vaisseau. Et s'ils les ont dévorés et consommé leurs souvenirs...

Quenthel finit par comprendre.

— Les aboleths sauraient où se trouve le vaisseau du chaos, conclut-elle, ses vipères excitées.

Pharaun se tourna vers Valas.

— Comment se nomme la matriarche aboleth de la cité ? lui demanda-t-il.

Valas épela phonétiquement le nom de la créature en signant : *O-o-t-h-o-o-n*.

Pharaun acquiesça puis regarda le lac en contrebas. Valas savait à quoi pensait le mage. Pharaun avait l'intention de rencontrer la matriarche elle-même pour lui soutirer des informations. Il possédait

des sorts très puissants, dont un qui le protégerait manifestement de la magie mentale des aboleths. L'éclaireur savait que le mage pourrait se débrouiller seul, mais Valas avait cru la même chose à son propre sujet.

Danifae les surprit tous.

— Je veux y aller moi aussi, dit-elle.

Quenthel commença à protester, mais elle s'arrêta pour lancer un regard insistant et interrogateur à la captive de guerre. Valas lorgna les mouvements incertains des vipères de la haute prêtresse et comprit que Quenthel devait se poser un grand nombre de questions.

Danifae offrait-elle son aide pour garder un œil sur Pharaun et s'assurer de sa loyauté vis-à-vis de Quenthel pour regagner les faveurs de sa nouvelle Maîtresse ? Ou avait-elle une tout autre motivation ? Quenthel ne parut pas s'en soucier car elle finit par opiner du chef.

Valas plongea de nouveau dans la rivière pour respirer, puis tendit le bras pour tapoter la botte du mage.

— Tu as dit que tu possédais une magie qui pourrait m'aider, lui dit-il pour se rappeler à son bon souvenir.

Pharaun ouvrit la bouche pour formuler un « Ah oui ! » affirmatif et acquiesça. Il plongea la main dans une poche de son *piwafwi* et sortit un petit cocon brun. Il l'écrasa entre son pouce et son index et souffla son contenu sur la tête de Valas. Il agita les mains au-dessus des particules qui s'étaient fixées sur le crâne humide de Valas et incanta un sort.

Le mage s'agenouilla et se pencha au-dessus de l'éclaireur. Puis il cria dans son oreille :

— Expire ! Vite !

Valas lui obéit et sentit aussitôt une puissante secousse traverser son corps : le sort faisait effet. Sa queue se rétracta dans son dos à l'instar d'un escargot à l'intérieur de sa coquille et ses doigts se séparèrent – les palmures disparaissaient. Des cheveux réapparurent sur son crâne, et la peau de ses bras, de ses jambes et de sa poitrine, le picota un instant, la membrane qui recouvrait son corps disparaissait également.

L'éclaireur toussa violemment en vomissant l'eau que ses poumons contenaient encore. Mais il ne se souciait pas de cette douleur. Il était plus que soulagé. Pharaun venait de lui rendre son apparence drow... et son corps lui appartenait de nouveau.

À l'exception d'un petit détail. Son regard se posa sur ses mains et il remarqua que ses cicatrices n'étaient plus exactement aux mêmes endroits.

— Quel sort, demanda-t-il en respirant bruyamment, viens-tu de me lancer ?

Pharaun, qui ne s'était pas relevé, lança un second sort sur le mercenaire qui venait de s'extraire de la rivière. Ce sort ne nécessitait aucune composante matérielle dans son invocation. Valas vit les épaules du mage se courber en achevant son incantation et il comprit que Pharaun venait de puiser dans ses réserves personnelles.

— J'ai utilisé un sort de métamorphose d'autrui, lui dit finalement Pharaun. Je viens de te donner la forme la plus proche de ton ancienne apparence, si tu vois ce que je veux dire. Jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe. Remercie Lolth de ne plus avoir Ryld et son épée large à tes côtés.

Valas écarta ses doigts pour admirer leur forme et opina du chef.

— J'en suis *vraiment* satisfait, lui dit-il tout haut.

Son regard croisa celui de Pharaun et ce dernier comprit qu'il se référait à la présence du mage et non pas à l'absence du maître d'armes.

Pharaun lui adressa un petit signe de tête et s'inclina devant Quenthel, un geste proche de l'insolence.

— Avec votre permission, Maîtresse, lui dit-il, je vais commencer l'étude des sorts dont j'aurai besoin. Ensuite, je... ou plutôt nous, puisque Danifae m'accompagne, partirons pour Zanhoriloch afin de parler à cette Oothoon.

Chapitre 16

Ryld frissonnait en traversant la forêt. La nuit tombait et un froid mordant l'accompagnait. Son *piwafwi* était encore humide à cause de la pluie de la nuit précédente et une journée entière de marche n'avait pas suffi pour le sécher. Au-dessus de sa tête et de la canopée sylvestre qui surplombait le guerrier drow, la couverture nuageuse était en train de se disperser. Le ciel avait pris une teinte grise pommelée de violet, la couleur d'une vieille ecchymose.

L'atmosphère s'assombrit autour de lui et le dernier rayon de soleil finit par disparaître. Après quelque temps, Ryld s'aperçut que la nuit avait recouvré un certain éclat. Une lumière gris pâle envahissait la forêt : elle ressemblait à l'éclat spécifique qui emplissait le monde au crépuscule et à l'aube, mais l'aube était encore loin de se lever. Décontenancé, Ryld s'arrêta et leva les yeux en direction du treillis de branches au-dessus de lui.

La pleine lune se levait dans le ciel nocturne.

La lune apparut au-dessus des arbres et une lumière argentée entoura le guerrier. Ryld ne ressentit subitement plus le froid mordant qui imprégnait la forêt. Une bouffée de chaleur le réchauffa et il sentit son cœur battre plus rapidement. Les poils se dressèrent sur ses bras comme s'il venait de tressaillir et il sentit une fièvre soudaine l'envahir.

— Que Lolth me protège, murmura-t-il d'une voix étranglée en lorgnant la morsure à son poignet. Ce gamin m'a *vraiment* infecté.

L'éclat de la lune se fit de plus en plus lumineux et la nervosité de Ryld grandit encore. Ses yeux se couvrirent d'un voile rouge et il entendit son sang battre dans ses oreilles. Il sentit également qu'il perdait peu à peu le contrôle de sa personnalité. Ses vêtements lui parurent soudain trop serrés et pesants. Il desserra le col de sa tunique en contenant à peine l'envie subite qu'il éprouvait de la déchirer. Il regarda la forêt qui l'entourait comme un animal fou ; il désirait y plonger pour courir, encore et encore et encore...

Luttant pour garder le contrôle, il plongeait la main dans la poche de poitrine de son *piwafwi* et sortit la tige de belladone que le grand-père de Yarno lui avait donnée. Ses feuilles étaient vert sombre et elle était ornée d'une simple fleur en forme de cloche. Ryld arracha une

feuille et la fourra dans sa bouche, puis il la mâcha. Un goût amer emplît sa bouche et sa langue se dessécha. Il prit une nouvelle feuille, puis une autre, puis la fleur... et laissa tomber la tige au sol.

Il attendit.

L'envie subite qu'il avait ressentie un instant plus tôt – arracher ses vêtements et s'enfoncer dans les bois – disparut. Ryld se sentait quelque peu étourdi. Il fit un pas en avant, chancela et faillit tomber. Il saisit une branche au dernier moment pour garder son équilibre. Dans l'intervalle, la forêt s'illumina davantage et l'éclat de la lune emplît sa vue. Quelque chose ne collait pas avec ses yeux.

Il dégaina maladroitement son épée courte de son fourreau et regarda son reflet dans la lame polie de son arme : il vit que ses pupilles étaient dilatées, le rouge de ses iris avait pratiquement disparu. Il baissa son épée en grimaçant, attendit quelques instants, puis se souvint qu'il ne l'avait pas rengainée. Il essaya d'introduire l'épée courte dans son fourreau mais le manqua, et sa lame s'enfonça dans la terre meuble au moment où il chancela encore. Incapable de se raccrocher à une autre branche, il tomba sur le sol détrempé de la forêt. Au-dessus de lui, les arbres semblaient s'être transformés en ombres gris pâle et ondulaient mollement comme s'ils se trouvaient sous l'eau.

Étendu ainsi sur le sol, la forêt tourbillonnait au-dessus de sa tête, Ryld se demanda s'il allait mourir. La belladone avait stoppé sa transformation en loup-garou, mais à quel prix ? Son cœur battait violemment dans sa poitrine et sa peau lui semblait sèche et brûlante. Il tenta d'humidifier ses lèvres, mais ce simple effort s'avéra trop pénible. La seule chose qu'il pouvait faire était de demeurer couché sur le sol et de respirer l'odeur de la terre humide et de l'humus qui emplissait ses narines à chacune de ses inspirations.

Sa respiration. Il pouvait encore contrôler sa respiration.

Ryld concentra son esprit sur l'entraînement qu'il avait suivi à Melee-Magthere. Une des épreuves que devaient passer les apprentis impliquait une concentration aiguisée en situation de stress intense – physique ou moral. Les apprentis étaient contraints de retirer leurs vêtements, de s'asseoir en tailleur sur le sol de la salle d'entraînement, les yeux fermés, et de se concentrer sur leur respiration. À cette époque, Ryld croyait que l'épreuve était conçue pour leur apprendre à ignorer le sol de pierre froid, mais il avait tort. Un des maîtres de l'école s'avança au milieu des élèves en pleine méditation et laissa tomber des mille-pattes sur leurs corps. Les insectes étaient aussi longs qu'un doigt drow et mordirent immédiatement les chairs sur lesquelles ils couraient. Un venin envahit alors les veines des apprentis à l'instar d'une coulée de lave. Les élèves qui poussaient des cris soudains ou qui ouvraient la bouche recevaient une tape sur le crâne. S'ils criaient

une deuxième fois, ils recevaient une tape plus brutale. Une troisième fois et ils étaient chassés à tout jamais de Melee-Magthere.

Ryld avait à peine entendu l'élève dans son dos ouvrir la bouche une troisième fois et un de leurs maîtres lui avait demandé de partir. Il avait cependant parfaitement entendu le sanglot étranglé de l'élève obéissant. Ryld s'était plongé plus profondément dans sa méditation en se préparant à la suite de l'épreuve. Lorsque le mille-pattes tomba sur sa cuisse, il ne broncha pas. L'insecte mordit ses chairs à l'instar d'un tisonnier brûlant qui fouillait sa peau, mais il garda son calme et respira par la narine gauche, puis la droite, puis la gauche, puis la droite...

Le mille-pattes s'avança ensuite sur son aine, ses centaines de pattes picotaient sa peau, sa tête se déplaçait de droite à gauche comme pour chercher un nouvel endroit où mordre sa victime. Ryld faillit presque oublier de respirer tant il était concentré sur le mille-pattes. Il sentit les battements de son cœur s'accélérer, ses instincts lui hurlaient de se relever d'un bond et de chasser le maudit insecte.

Puis il se remémora son existence avant Melee-Magthere – sa vie misérable dans les Rues puantes et la venue des nobles dans le quartier pour chasser les miséreux. Il n'avait alors que six ans, mais il se souvint d'être resté étendu à terre, l'explosion d'une boule de feu l'avait soufflé, de nombreux cadavres calcinés l'entouraient. Pour survivre à la chasse des nobles, il avait été contraint de demeurer complètement immobile et de faire le mort tandis que les chasseurs ramassaient leurs trophées : dents, oreilles et même quelques têtes. Ryld avait appris comment contrôler sa respiration et la ralentir afin qu'elle soit le plus inaudible possible au milieu des bruits horribles des lames qui sciaient les os et les chairs de ses congénères. Heureusement, les nobles n'avaient pas jugé digne de s'emparer des parties du corps d'un petit gamin des rues malingre.

Grâce au souvenir de cet événement meurtrier, Ryld avait trouvé la force nécessaire pour ne pas tenir compte des picotements du mille-pattes sur sa peau ainsi que sa deuxième morsure.

Lorsque l'épreuve avait pris fin, les maîtres avaient opiné du chef en reconnaissant silencieusement l'endurance de Ryld et des cinq autres apprentis qui avaient réussi l'épreuve. Ryld avait ensuite été presque incapable de marcher pendant une dizaine tout entière.

Toujours étendu dans la forêt, son corps luttant entre la belladone et la maladie, Ryld utilisa ce qu'il avait appris de l'épreuve avec le mille-pattes. Il se concentra sur sa respiration, sur l'influx d'air qui remplissait ses poumons et la lente expiration qui suivait, puis il ralentit son rythme cardiaque. Il chassa la chaleur qui brûlait sa peau avec chacun de ses souffles d'air expirés. Son corps reprit lentement le contrôle et le maître d'armes frissonna.

Ses yeux continuaient cependant à lui montrer les images fantastiques que la belladone imprimait sur son monde. Les arbres demeuraient blanc et gris et le ciel était constellé d'étoiles incroyablement brillantes. Ses yeux lui faisaient mal rien que de regarder la lune – un cortège d'étoiles encore plus brillantes la suivait. Des ombres vacillantes dansaient dans la forêt. Une de ces ombres s'extirpa des autres et prit la forme d'une drow.

— Halisstra..., souffla Ryld en découvrant qu'il s'était trompé.

L'elfe noire n'était pas Halisstra Melarn. Elle était nue, ses longs cheveux blancs cascadaient dans son dos. En se rapprochant de lui, les yeux fiévreux de Ryld virent qu'elle était couverte d'une fine pellicule de rosée nocturne. Des gouttelettes couvraient son corps et scintillaient au clair de lune comme des étoiles sur le ciel noir de sa peau.

Elle se dressa devant lui un court instant, ses yeux réfléchissant la lumière à l'instar de deux croissants de lune jumeaux. Puis elle toucha la poignée de l'épée qu'il avait accidentellement plantée dans la terre. Ses doigts agiles dessinèrent un cercle nonchalant autour de la poignée de cuir de son arme, semblant danser dans l'air. Elle ouvrit la bouche et Ryld entendit les notes d'une flûte. La musique était à la fois accueillante et sévère, comme si la flûtiste ne savait pas quel morceau choisir. Mais elle était toutefois capable de jouer les deux airs en même temps. La drow regardait Ryld fixement comme pour lire son esprit. Sa main se referma autour de la poignée de l'épée.

Un craquement retentit dans la forêt. Surprise, l'elfe noire leva les yeux et un petit loup noir sortit des taillis. Il gronda en montrant les crocs et bondit vers elle. Lorsqu'il la toucha, elle explosa en un million de particules de lumière étoilée. Le loup ne s'arrêta pas, comme si elle n'avait jamais existé. Ryld le *regarda* disparaître de nouveau dans la forêt et comprit ce qu'il avait *vu*. Ce n'était qu'une hallucination. L'elfe noire, le loup... ils n'avaient jamais été là.

Quelque chose de chaud et d'humide fouilla son oreille. C'était un museau. Il vit un corps poilu et chaud couché à ses côtés. Une langue léchait sa joue et deux yeux noirs le regardaient.

Ryld ne bougea pas et ne prononça pas la moindre parole. Il continua à se concentrer sur sa respiration afin d'évacuer de son corps les derniers effets du poison de la belladone.

Puis il se laissa aller à la Rêverie.

Lorsqu'il reprit conscience de son environnement, il faisait jour. Il entendit un crépitement et sentit une odeur de viande rôtie. Il roula sur le côté et découvrit Yarno blotti devant un petit feu. Le garçon tenait un morceau de bois sur lequel avait été empalé le corps d'un petit animal à quatre pattes. Il avait été étripé et embroché avec soin, mais Ryld l'identifia grâce à sa queue. C'était un rat. Yarno retira le

bâton des flammes.

— Il te faut des forces, lui dit Yarno. Mange.

Ryld s'assit et frissonna en se débarrassant des derniers effets de sa léthargie. Puis il se leva et fit jouer ses épaules, ses bras et ses doigts. Il se sentait bien ; le poison avait quitté son corps. Il s'accroupit et accepta le rat.

— Merci, dit-il. Je n'ai pas mangé de rat depuis mon enfance.

Yarno l'examina à travers ses yeux plissés. Ryld comprit que le garçon essayait de comprendre si le drow se raillait de lui. Ryld lui sourit et mordit la viande rôtie avec plaisir.

Yarno repoussa la mèche de cheveux noirs qui lui tombait sur le front et sourit.

— C'est bon, hein ? demanda le garçon.

— C'est en effet très bon, répondit Ryld en retirant la graisse à la commissure de ses lèvres avec le revers de sa main.

Yarno se leva et jeta de la terre sur le feu avec son pied sale. Puis il se tourna dos au feu et gratta la terre comme un chien.

— Mon grand-père va beaucoup mieux, lui dit-il.

— Mes maîtres ont été de bons professeurs, répondit le maître d'armes. Et j'ai moi-même reçu beaucoup de blessures au cours de mon existence. (Il lorgna la crasse qui couvrait le corps nu du garçon et ajouta.) La première chose à faire avec une blessure est de la nettoyer avec de l'eau chaude, comme je l'ai fait avec ton grand-père. Ensuite il faut l'entourer d'un pansement propre bouilli dans l'eau. Ne l'oublie pas – ça pourrait te sauver la vie un jour.

— Je n'oublierai pas, répondit le garçon.

Ryld plissa le nez car il en doutait. Yarno semblait attirer la saleté comme un caniveau les détritrus. Et il avait des puces : ce que Ryld découvrit avec dégoût un instant plus tard lorsqu'il sentit un pincement caractéristique sur sa peau. Le loup-garou avait dû dormir à ses côtés ; il ne l'avait pas rêvé. Mais de la nuit passée, qu'est-ce qui pouvait bien être réel... et qu'est-ce qui faisait partie de son imagination ?

Ryld se leva lui aussi et regarda autour de lui sur le sol. À l'exception des empreintes d'un jeune loup et d'un garçon aux pieds nus, il ne vit aucune autre trace.

— Yarno, lui demanda-t-il, lorsque tu m'as trouvé la nuit dernière, y avait-il une femme avec moi ?

Le garçon haussa les épaules.

— Sur qui as-tu bondi ?

Yarno regarda par terre.

— Je ne m'en souviens pas, lui dit-il finalement en haussant de nouveau les épaules. Je ne me souviens jamais de rien.

Ryld opina du chef car il comprenait. Poussé à la frénésie par l'éclat de la pleine lune, le garçon ne contrôlait pas ses actions... et son esprit. Il était cependant étrange qu'il ait cherché à retrouver Ryld pour le protéger – sa soif de sang aurait dû le pousser à lui arracher la gorge à coups de crocs. L'odeur de la belladone l'avait peut-être repoussé... mais alors pourquoi Ryld se souvenait-il de la chaleur du garçon qui avait dormi à ses côtés pendant toute la nuit ?

Il retira son épée courte du sol ainsi que la boue qui recouvrait sa lame, puis il la rengaina.

— Dans quelle direction se trouve le temple ? demanda Ryld.

Yarno la lui indiqua et le regarda dans les yeux. Si le garçon avait été un guerrier entraîné, Ryld aurait pu considérer son regard comme un appel à l'affrontement.

— Et tu feras quoi quand tu y seras ? demanda Yarno.

— Je vais secourir Halisstra, répondit Ryld. (Il plissa les yeux et ajouta.) Si elle est toujours en vie.

— Et si elle est morte ? demanda Yarno. Tu tueras les prêtresses pour venger sa mort ?

Ryld réfléchit quelques instants, puis lui adressa un sourire amer.

— Autant que possible, avant de mourir moi-même, lui dit-il.

— C'est bien, déclara le jeune garçon.

Yarno leva la tête comme s'il venait de détecter quelque chose. Il regarda la direction qu'il avait indiquée au drow.

Ryld l'entendit également : le bruit strident d'une dizaine de cornes de chasse, étouffé par la distance, retentit dans la direction du temple.

— Je ferais bien de rentrer, dit Yarno, le regard terrifié. Grand-père a besoin de moi.

Le garçon se transforma en loup et s'enfuit dans la forêt.

Ryld se retourna et se précipita dans la direction opposée – en direction du bruit strident. Tandis qu'il avançait rapidement à coups d'épaule au milieu des arbres, une pensée singulière se forma dans son esprit.

Halisstra avait avoué le meurtre d'une des prêtresses d'Eilistraée... et son crime ne resterait probablement pas impuni.

Était-ce Halisstra qui allait désormais se faire chasser ?

Chapitre 17

Danifae suivit Pharaun à travers l'ouverture ronde sise dans le flanc de la stalagmite et les deux drows s'engagèrent dans un couloir qui montait en spirale. L'eau qu'elle respirait était polluée par la substance visqueuse de l'aboleth qui les guidait. Danifae y goûtait chaque fois qu'elle respirait. Un deuxième aboleth les suivait juste derrière.

Le tunnel dans lequel ils nageaient était gris et rose et aussi brillant que la surface d'une perle. De profondes lignes étaient gravées sur les murs et révélaient la roche grisâtre de la stalagmite. La plupart de ces lignes étaient des spirales ou des vagues. La captive de guerre les observa et se demanda si elles correspondaient à une sorte de langue écrite. Elle se souvint alors que les aboleths n'avaient pas besoin d'utiliser de textes écrits. Les connaissances que contenaient leurs esprits étaient transférées aux jeunes générations lorsque leur progéniture s'attaquait à leurs géniteurs pour les dévorer.

Elle sourit d'un air contrit en regrettant que Lolth n'ait pas donné aux drows la faculté de consommer le savoir de cette façon. Il existait cependant d'autres méthodes pour acquérir ce que l'on désirait savoir...

Le couloir continua à tourner en spirale – des portes rondes ornaient les murs – et s'ouvrit finalement dans une salle qui devait se trouver à proximité du centre de la stalagmite. Les drows s'y avancèrent en nageant et Danifae s'arrêta à côté de Pharaun, le poids de sa cotte de mailles l'attirait vers le sol arrondi. L'aboleth qui les suivait entra également dans la salle et demeura juste derrière elle, à portée de tentacules. Danifae vit que l'autre aboleth avait pris place derrière Pharaun : les deux créatures les flanquaient.

De l'autre côté de la salle, trônant dans une grande alcôve, se trouvait un autre aboleth –; manifestement Oothoon. La créature était étendue sur un banc d'algues spongieuses et en arrachait parfois un morceau pour le fourrer dans la bouche qui s'ouvrait sous son ventre. Sa peau caoutchouteuse vert bleuâtre était marbrée de petits carrés blancs de bernacles, et son ventre rose était bien plus foncé que celui des deux aboleths qui composaient leur escorte privée. Danifae chercha en vain une indication du sexe de la créature – l'aboleth était

peut-être hermaphrodite –; les autres aboleths avaient toutefois parlé d'Oothoon comme de leur « matriarche ».

La drow sentit un picotement sur sa nuque et une étincelle d'énergie grésilla subitement dans l'eau, le sort de protection que Pharaun lui avait lancé s'activait. Danifae regarda le mage du coin de l'œil et le vit opiner légèrement du chef. Il avait eu raison de se vanter. Sa magie se révélait suffisamment puissante pour tenir à distance l'esprit de l'aboleth qui tentait de s'insinuer dans les leurs.

Oothoon s'étira et se souleva légèrement du banc d'algues. Une chose prisonnière de son corps massif – cela ressemblait à de la viande fraîche mais laissait toutefois une traînée verdâtre dans l'eau – tourbillonna dans le courant et flotta doucement en direction de la porte. En remarquant la peau marbrée, Danifae comprit que cela devait être de la chair aboleth.

Oothoon délaissa le morceau de chair et laissa flotter un de ses tentacules en direction de Pharaun et de son visage devant lequel il s'arrêta. Un autre se dirigea vers Danifae.

Le mage plaça sa main dans le dos afin que la matriarche ne remarque rien.

— Du calme, signa-t-il.

Danifae regarda le tentacule et goûta une fois encore l'eau polluée par les viscosités graisseuses de l'aboleth. Craignant que cette simple exposition puisse la transformer, elle retint sa respiration pour ne pas ingérer l'eau polluée. Après quelques instants, Oothoon retira l'appendice qui menaçait Pharaun puis, alors que la vue de Danifae commençait à se voiler d'étoiles, le second. La créature plissa ses trois yeux, l'équivalent d'un sourire félin dans l'esprit de Danifae.

— Pourquoi êtes-vous ici ? demanda Oothoon d'une voix qui ressemblait à des bulles bouillonnantes.

Danifae laissa Pharaun s'exprimer. Le mage utilisa le langage silencieux des drows qu'Oothoon parut comprendre. La matriarche aboleth avait dû dévorer quelques drows au cours de son existence.

— Il y a plusieurs siècles, un vaisseau démoniaque a visité votre cité, commença Pharaun. Après avoir quitté Zanhoriloch, il a été pris dans une tempête et s'est perdu sur ce plan. Nous sommes à sa recherche.

— Pourquoi ?

— Notre chef, une puissante prêtresse de Lolth, désire le retrouver. Elle veut l'utiliser pour rejoindre les Abysses et rencontrer sa déesse.

Danifae regarda de nouveau le mage du coin de l'œil, son front commençant à se plisser de surprise. Quenthel avait donné l'ordre exprès à Pharaun de ne rien dire la concernant... et de ne rien dire de

leur quête. Révélaient-il ces choses à l'aboleth pour le simple plaisir de la contrarier ?

Non, se dit Danifae, le front encore plus soucieux. *Pharaun se garderait bien de faire une telle chose. Il a une idée en tête.*

La réponse d'Oothoon s'avéra être une fois encore une question.

— Pourquoi votre chef désire-t-elle faire une telle chose ?

Pharaun prit une expression préoccupée.

— Elle désire consommer Lolth, répondit-il.

Les quatre tentacules d'Oothoon se mirent à s'agiter en même temps. Ainsi que les appendices de leurs gardes. Peut-être le signe de leur surprise ? Ou l'expression de leurs rires face à un propos aussi audacieux ? Danifae ne réfléchit pas à la question. Elle regarda le mage en se demandant ce qu'il allait bien pouvoir dire d'autre. Il croisa son regard et lui fit comprendre de ne rien dire.

— Votre chef est stupide, finit par dire Oothoon. C'est plutôt sa déesse qui va la dévorer.

— Notre chef n'est pas une novice sans expérience mais une prêtresse du plus haut rang, répondit Pharaun. Elle connaît un sort qui permet de tuer un dieu. N'importe lequel.

En entendant ce mensonge des plus grossiers, Danifae s'efforça de conserver une mine composée. Elle ne voulait pas ruiner les plans, même démentiels, de Pharaun. Après tout, il avait su négocier avec le démon Belshazu. Et il s'appropriait manifestement à faire de même avec la matriarche Oothoon.

— Comment s'appelle votre chef ? demanda l'aboleth.

Lorsque Pharaun commença à épeler le nom de la haute prêtresse – Q-u-e-n-... –, Danifae se sentit obligée de lui donner un petit coup de coude pour l'empêcher de continuer. Elle déguisa son action avec quelques mouvements des bras pour nager.

— Arrête ! signa-t-elle entre deux brasses.

Le mage fit comme s'il n'avait rien vu.

— ... t-h-e-l.

— Quenthel, répéta l'aboleth à voix haute. (Elle referma la bouche comme si ce nom lui paraissait des plus doux. Ses trois yeux se plissèrent rapidement.) Je n'ai jamais entendu ce nom.

— Ça ne me surprend pas, répondit Pharaun. Nous sommes originaires d'une cité de l'Outreterre qui est très éloignée de Zanhoriloch.

— Menzoberranzan ?

Danifae lança un regard plein de surprise à Oothoon.

— Vous connaissez cette cité ? signa-t-elle.

— Celui qui s'est échappé de sa cage en a parlé à Jooran.

— Et cet aboleth vous l'a rapporté, déclara Pharaun en

interrompant Danifae avant qu'elle puisse questionner davantage Oothoon.

— En effet. Je l'ai découvert dans son esprit lorsque je l'ai mangé.

Danifae frissonna et se demanda si Oothoon avait coutume de dévorer toutes les personnes qui pénétraient dans la salle du trône. Elle laissa flotter sa main à proximité de la morgenstern qui pendait à sa ceinture. Si les aboleths tentaient de la toucher avec leurs tentacules, elle les ferait reculer avec son arme. Un instant plus tard, elle ramena sa main devant elle. Le fait qu'ils aient pu pénétrer dans la salle du trône de la matriarche aboleth n'était pas des plus rassurants. Les aboleths ne craignaient manifestement pas les armes magiques... ou même la magie de Pharaun.

Un nouveau frisson lui glaça les sangs. Survivrait-elle à cette audience ? Elle prit conscience qu'elle comptait sur Pharaun pour en réchapper et considéra sa situation avec mépris.

Pharaun signa de nouveau. Danifae s'était laissé distraire et ne vit que la fin de sa phrase.

— ... dites où il se trouve et je m'arrangerai pour que vous rencontriez Quenthel, dit le mage à Oothoon.

La matriarche plissa rapidement les paupières.

— Et pourquoi voudrais-je la rencontrer ? demanda-t-elle.

Pharaun éloigna du pied un morceau de chair aboleth qui flottait à proximité.

— Pour la manger, lui dit-il sans ménagement.

Danifae fronça les sourcils de surprise. Elle espérait que Pharaun bluffait.

Les tentacules d'Oothoon s'agitèrent dans l'eau.

— Manger une prêtresse drow suffisamment puissante pour tuer un dieu ? demanda l'aboleth d'une voix hilare. Vous vous moquez de moi !

— Pas du tout, rétorqua Pharaun. Les sorts de Quenthel sont puissants, mais il lui faut un certain temps pour les lancer. Physiquement, elle est faible – c'est-à-dire aussi faible que n'importe quel drow. C'est pour cette raison qu'un demi-démon l'accompagne constamment pour la protéger. Si vous parvenez à la séparer de ce démon – en utilisant une ruse quelconque –, elle ne pourra pas se défendre. Les objets magiques qu'elle porte sur elle sont mineurs : ses seules armes dangereuses sont son marteau, une arme magique qui peut frapper à distance, et son fouet-serpent avec ses vipères venimeuses.

Danifae était sous le choc, abasourdie par l'audace de Pharaun. Le mage venait de révéler à l'aboleth tout ce qu'elle avait besoin de savoir pour vaincre Quenthel. Le seul détail qu'il avait omis de

préciser était que la prêtresse n'avait plus accès à la magie de Lolth. Il avait appâté la matriarche avec les prétendues redoutables facultés de Quenthel, et Oothoon, désireuse d'acquérir un sort capable de tuer un dieu, salivait désormais pratiquement d'anticipation. Le plus étrange était que Pharaun l'ait fait en présence de Danifae. Se rendait-il compte qu'elle le dénoncerait à Quenthel... ou attendait-il justement une telle réaction de sa part ? Le mage avait peut-être à l'esprit un plan encore plus tortueux...

Danifae secoua la tête. Il était impossible de deviner ce que cachaient les pensées d'un drow qui avait réussi à piéger un puissant démon. Elle signa rapidement afin de lui indiquer qu'elle désirait lui parler en privé.

Pharaun fronça les sourcils et se tourna vers Oothoon.

— Le sort qui permet à ma compagne de respirer sous l'eau va bientôt se dissiper, déclara le mage. Pour en lancer un nouveau, je dois lui tenir les mains. Le sort va faire apparaître un petit nuage noir autour de nos mains. Ne vous en effrayez pas car il est inoffensif. Ai-je votre permission d'agir en toute liberté ?

L'aboleth plissa ses trois yeux – une expression assurément empruntée aux drows.

— Allez-y !

Les deux gardes se raidirent et observèrent Pharaun avec attention lorsqu'il saisit les mains de Danifae dans les siennes. Une petite sphère de ténèbres apparut quelques instants plus tard autour de leurs mains et Danifae se mit à signer rapidement. Grâce à une série de petits tapotements, elle parvint à épeler ses mots sur la paume du mage.

— Tu désires vraiment sacrifier Quenthel ?

— Le sort de Menzoberranzan en dépend, lui répondit Pharaun grâce à d'autres tapotements de ses doigts. Je suis sûr que la Mère Matrone Baenre comprendra que ce sacrifice est utile. Elle ferait la même chose à ma place.

Danifae pouvait difficilement contredire son propos. Elle s'intéressa alors à un sujet plus pressant : elle-même.

— Tu me demandes de me ranger à tes côtés. De trahir une prêtresse de ma propre confession. Pourquoi ferais-je une telle chose ? Je ne me soucie pas de Menzoberranzan.

— Et d'Eryndlyn ? lui demanda-t-il.

— Je ne vois pas le rapport, répondit Danifae.

— Tu aimerais y retourner un jour, non ?

Danifae s'arrêta un instant.

— J'ai visité Eryndlyn plus d'une fois, déclara Pharaun. Je connais très bien la place qui entoure les Cinq Colonnes. Je pourrais

t'y envoyer avec une simple incantation.

— Plus rien ne m'attache à Eryndlyn, répondit la captive de guerre. Aucune Maison et aucune famille.

— Peut-être un autre endroit ?

Danifae lui répondit rapidement.

— Quenthel ne me laisserait pas partir, dit-elle. Pas après avoir perdu Halisstra... et Ryld.

— C'est vrai, dit Pharaun en secouant légèrement la tête. Elle ne te laisserait pas partir – mais moi oui. Je te repose donc ma question. Si tu ne désires pas retourner à Eryndlyn, et certainement pas à Ched Nasad, où aimerais-tu partir ? Llacerellyn ¹ ? Sschindylryn ?

Danifae écarquilla les yeux malgré elle. La cité de Sschindylryn était réputée pour ses nombreux portails et connue pour être le foyer d'adoption des seuls drows de toute l'Outreterre qui pourraient peut-être l'aider à se débarrasser du sort qui la liait à Halisstra. Si Pharaun pouvait vraiment...

Danifae comprit que le mage examinait ses traits et composa son visage après s'être réprimandée intérieurement d'y avoir affiché ses émotions.

Elle avait failli le croire l'espace d'un instant, mais elle était bien trop prudente pour laisser place à l'espoir. De par son expérience, les promesses, notamment celles d'un frère drow, étaient rarement tenues.

Elle pouvait néanmoins espérer. Pendant la chute de Ched Nasad, Pharaun avait risqué sa vie pour la sauver. Danifae n'avait toujours pas compris pourquoi. Quel bénéfice en avait-il tiré ? Son sauvetage avait peut-être été une simple impulsion motivée par un désir libidineux. Et c'était peut-être ce désir qui le poussait encore à agir pour l'aider.

Le moment était-il venu pour elle de changer d'allégeance ? De choisir Pharaun à la place de Quenthel ? Danifae retourna cette idée dans son esprit. Elle avait cultivé une alliance avec Quenthel car la résolution de l'énigme du Silence de Lolth lui offrait la possibilité de recouvrer sa magie et peut-être même de bénéficier d'une faveur spéciale de la sombre déesse elle-même. Quenthel était la drow de plus haut rang parmi les Menzoberranyrs, et si le sort de Danifae la vouait à mener une existence servile, elle préférait le faire auprès de l'individu le mieux placé. Elle acceptait déjà mal son statut de captive de guerre, mais elle avait encore plus de difficultés à servir une réfugiée sans Maison d'une cité en ruine. Le fait que Danifae ait choisi de servir Quenthel avait gêné Halisstra. Jadis, la Première Fille de la Maison Melarn pouvait supprimer Danifae sur un simple coup de tête, mais dès lors que la prisonnière de guerre était devenue le nouveau jouet de Quenthel, Halisstra avait dû répondre à la Maîtresse d'Arach-

Tinilith pour agir de la sorte.

Après un aussi grand nombre d'années d'obéissance servile et muette, Danifae avait enfin la possibilité de choisir sa propre destinée, sa propre route... mais elle était loin d'être libre. Le lien qui l'unissait à Halisstra était toujours présent. Elle pouvait même encore sentir ce lien incassable.

Quenthel était une alliée puissante, et si Danifae déplaçait ses pièces de *sava* à la perfection, elle pourrait peut-être devenir le bras droit de Quenthel... si la quête visant à retrouver Lolth était couronnée de succès. Mais jusqu'ici, Danifae n'était pas vraiment certaine du succès futur de leur mission.

Mais à Sschindylryn, si le vieux mage était toujours en vie, elle pourrait être enfin libre. Libre de faire... quoi ? Où irait-elle ? En supposant qu'Eryndlyn n'avait pas connu le même sort que Ched Nasad, elle n'avait plus aucune raison de retourner dans sa cité d'origine. Elle pourrait partir pour Menzoberranzan ou une autre cité drow, mais en tant que quoi ? Une elfe noire libre sans aucune alliance ou Maison pour la protéger. Mais si elle parvenait à se faire parrainer par une Matrone – une personne comme Quenthel Baenre par exemple –, elle pourrait trouver un foyer à Arach-Tinilith...

Danifae choisit de déplacer ses pièces avec prudence en commençant tout d'abord par un mensonge.

— Je ne dirai rien, finit-elle par répondre en signant. Quenthel ne saura rien de tout ça. Mais assure-toi tout d'abord qu'ils connaissent véritablement la localisation du vaisseau... et que le navire est encore capable de naviguer.

Pharaun lui sourit et inclina légèrement le menton pour la remercier. Il dissipa la sphère de ténèbres, lâcha les mains de Danifae et se tourna de nouveau vers Oothoon.

— Alors ? lui demanda-t-il. Avez-vous réfléchi à ma proposition ?

La matriarche aboleth fit claquer un de ses tentacules.

— Livrez-moi Quenthel, dit-elle, et je vous dirai où se trouve le vaisseau du chaos.

Danifae fronça les sourcils. Pharaun vit son expression et lui fit un petit signe de tête. Il venait apparemment de comprendre la même chose qu'elle : ils cherchaient un navire, mais aucun d'eux ne l'avait précisément décrit. Il était toutefois possible que Valas leur en ait donné une description.

— Décrivez-nous le vaisseau, dit Pharaun. Convainquez-nous que vous le connaissez.

L'aboleth ferma les yeux comme pour invoquer un souvenir lointain.

— C'était un navire constitué d'ossements qui se déplaçait sur la

surface du lac. Les créatures qui y résidaient avaient la même forme bipède que vous, mais elles étaient pâles et bouffies et avaient un goût de mort... et d'insectes. Celui que la-mère-de-ma-mère a dévoré était infesté de petites choses blanches des plus agitées.

— Des asticots, signa Pharaun, son visage n'exprimant pas le dégoût visible sur les traits de Danifae.

— Oui. Une expérience très désagréable – notamment lorsque la créature au corps bouffi s'est transformée en vapeurs acides dans son estomac. La-mère-de-ma-mère a failli mourir et ne désirait plus consommer de telles créatures – et cela même si leurs esprits abritaient les secrets des dieux eux-mêmes.

Danifae rebondit sur cette déclaration.

— Savez-vous quand votre ancêtre a dévoré un de ces mânes ? demanda-t-elle. Lorsque le vaisseau a visité votre cité la première fois... ou après son naufrage ?

— Après, répondit Oothoon. La créature stupide est revenue ici à la nage après que son capitaine a été vaincu par la tempête.

— Décrivez-nous le Capitaine, lui demanda Pharaun.

— C'était une créature de la surface avec deux membres pour marcher et deux autres pour tenir des choses, répondit la matriarche, et une longue queue qui n'arrêtait pas de bouger à l'instar d'un banc de varechs ondulant sous le courant. Son corps était dépourvu de poils, à l'exception toutefois de son museau. Le visage du démon ressemblait aux petites créatures de la surface qui vont et viennent dans vos cavernes, leur museau renifle constamment l'air.

— C'est bien un uridezu, déclara Pharaun en opinant du chef en direction de Danifae. Ce que Belshazu nous avait également révélé.

— Valas aurait pu le dire aux aboleths, répliqua Danifae.

Pharaun secoua la tête.

— Valas ne sait pas distinguer un démon d'un autre, répondit le mage. Il ne reconnaîtrait pas un uridezu s'il en voyait un devant lui ; et il ne se souvient probablement même pas de sa race car Belshazu l'a mentionnée rapidement. Oothoon dit la vérité. Son ancêtre a bien dévoré un des mânes, ainsi que les connaissances liées à la localisation du vaisseau.

Il se tourna vers la matriarche.

— Nous savons que le navire a essuyé une redoutable tempête. A-t-il été détruit ?

— Lorsque la créature démoniaque s'est enfuie du bateau en nageant, il était encore intact, répondit Oothoon. La tempête l'a immobilisé et tué l'équipage, mais le vaisseau n'a subi aucune avarie.

Danifae renâcla. Pharaun lui avait révélé qu'ils avaient l'intention de naviguer sur ce vaisseau même et la matriarche aboleth ne pouvait

pas lui donner d'autre réponse.

— Et le Capitaine démon ? demanda Pharaun.

— Il a été lui aussi immobilisé par la tempête.

Le mage réfléchit un instant puis acquiesça, visiblement satisfait des réponses d'Oothoon.

— Très bien, signa-t-il. Dites-moi où se trouve le vaisseau et je m'arrangerai pour que Quenthel vous rejoigne.

— Non, répondit Oothoon en les foudroyant de ses trois yeux. (L'espace d'un instant, elle crut que leur marché était annulé et que l'aboleth allait les dévorer.) Vous allez me livrer la prêtresse ; et quand je l'aurai consommée, je vous dirai où trouver le vaisseau.

Danifae renâcla une seconde fois. C'était mal parti. Mais à sa grande surprise, Pharaun accepta.

— C'est d'accord, dit-il à l'aboleth.

Oothoon laissa échapper un gargouillis de joie et les deux gardes poussèrent légèrement Pharaun et Danifae pour les faire sortir de la salle. L'audience était terminée.

1. Cité illithid. (NdT)

Chapitre 18

Le contenu de la bouteille à pensées surprit Gromph. Il entendit le gargouillis du liquide, mais sentit sur sa langue une substance ressemblant à du sable fin. Il l'avalait cependant et un goût étrange lui emplissait la bouche – un étonnant mélange de plusieurs insectes desséchés et le piquant d'une roche ambrée.

Des souvenirs se matérialisèrent subitement dans son esprit à l'instar d'un champignon trop mûr qui exploserait en libérant un petit nuage de spores. Au milieu de ces souvenirs se trouvait un sort qui ne nécessitait aucune composante verbale, mais uniquement une composante somatique : le simple fait d'avaler le restant de la bouteille.

L'illithid détecta un problème et bondit en avant, une de ses mains difformes tendue devant lui... mais il était déjà trop tard. Le contenu restant de la bouteille glissa sur la langue de Gromph et l'Archimage l'avalait, puis le sort s'activa. Une vague d'énergie magique traversa la salle à la vitesse de la lumière et Sluuguth demeura paralysé, le regard furieux, ses tentacules immobilisés à quelques centimètres du visage de Gromph. La bouteille à pensées était suspendue dans l'air à l'endroit où le drow l'avait lâchée et la hache duergar que l'illithid portait était elle aussi immobilisée entre la main tendue de Sluuguth et le sol. La surprise la lui avait fait lâcher au moment où les pensées de Gromph lui avaient révélé ce qui allait se passer.

Gromph se leva en posant une main sur son bureau afin de garder l'équilibre, la salle chancelant légèrement. Évoluer dans un espace que le temps ne régissait plus était toujours désorientant. L'Archimage éprouva un léger vertige et tituba légèrement comme si son corps avait pris une forme spectrale dans un monde solide.

Ses souvenirs recouvrés, il comprenait maintenant tout.

C'est pour cette raison que j'avais tout effacé de ma mémoire à l'exception d'un seul souvenir, pensa l'Archimage, celui qui m'invitait à offrir ces bouteilles à toute créature qui parviendrait à contrôler mon esprit.

En effet, il n'avait jamais compté tromper la créature pour la pousser à boire le contenu des deux bouteilles. Il s'était plutôt attendu qu'elle lise cette pensée – offrir les bouteilles à son ravisseur – et

pousse l'Archimage à boire tout d'abord une des deux bouteilles par mesure de sécurité.

Ce que Sluuguth avait fait.

Gromph ne perdit cependant pas un instant à se féliciter. Il devait agir rapidement. Le sort d'arrêt du temps était très puissant, mais également plutôt bref. Sa durée s'étendait sur quelques secondes. Le drow se pencha prestement et ramassa la hache de bataille.

Gromph fut contraint de la tirer pour s'en emparer – l'inertie provoquée par l'arrêt du temps donnait l'impression que l'arme était plantée dans la boue – et pivota sur lui-même en la saisissant à deux mains. La lame trancha net le cou de l'illithid. La tête de Sluuguth ne quitta pas son corps et un mince filet de sang se forma au niveau de son cou.

Gromph posa l'arme sur son bureau, le sort prit fin et le temps reprit son cours. Du sang illithid éclaboussa les murs, la tête de Sluuguth fut comme propulsée de son cou et le corps du flagelleur mental s'écroula sur le sol de son sanctuaire. Un instant plus tard, la bouteille à pensées heurta le mur et tomba au sol.

Gromph lorgna la lame de la hache et vit un tourbillon frénétique s'agiter à la surface, l'arme enchantée ajoutait l'âme de Sluuguth à sa réserve. Le visage de l'illithid le considéra avec un regard horrifié, ses tentacules s'agitaient. Il finit par prendre une apparence transparente et disparut.

— Quelle arme bien utile ! déclara Gromph en la reposant de nouveau. (Il gloussa.) Je devrais peut-être l'accrocher au mur comme souvenir.

Il s'agenouilla, prononça les paroles d'un sort et passa ses mains au-dessus du cadavre de la créature. Il ressentit un picotement au niveau des paumes en approchant de la main de l'illithid. La chevalière en or passée à l'index de Sluuguth était magique et possédait des enchantements protecteurs. L'Archimage la lui retira et la posa sur son bureau.

Ses mains le picotèrent une deuxième fois en passant au-dessus d'un étui de cuir qui pendait à la ceinture de son adversaire défunt. Gromph ouvrit l'étui et y découvrit un tube. Il sortit le tube – un os creux, ses deux extrémités obturées par des bouchons de liège – et le secoua. Il entendit bruire des morceaux de papier. C'étaient peut-être des sorts ? Il les examinerait plus tard lorsqu'il aurait pris quelques mesures de sécurité pour se protéger d'une quelconque protection.

Il déposa l'étui à parchemins à côté de la chevalière et reprit l'examen magique du corps de l'illithid. Une poche de la robe de Sluuguth provoqua un troisième picotement. Gromph plongea la main à l'intérieur de la poche et sortit un petit éclat de quartz taillé en forme de prisme. De minuscules étincelles jaunes dansaient à

l'intérieur.

L'Archimage avait déjà vu des objets de la sorte. Ils avaient été créés par les elfes de la surface qui avaient besoin de lumière lorsqu'ils s'aventuraient dans l'Outreterre. Il prononça un mot dans leur langue – les elfes de la surface étaient prévisibles et utilisaient presque toujours les mêmes mots de commande – et le prisme réagit comme il l'attendait : un cône de lumière pâle, équivalent à l'éclat d'une bougie, en jaillit. Un deuxième mot de commande permettait de transformer le cône en un rayon de lumière blanche aveuglante. S'il n'avait pas rencontré le mur du bureau de Gromph, le rayon aurait poursuivi sa route.

Gromph plissa les yeux pour éviter d'être aveuglé par l'éclat du prisme magique et prononça un troisième mot de commande : la lumière blanche disparut. Le prisme recouvra son apparence première, un morceau de quartz aussi froid que la pierre.

— Une babiole bien utile, déclara l'Archimage en glissant le prisme dans une poche de son *piwafwi*. Je pourrais même l'utiliser pour lire des parchemins.

Il faillit arrêter son examen magique du cadavre de l'illithid, mais il sentit un nouveau picotement en passant ses mains au-dessus de ses vêtements. Quelque chose était enfoncé au fond de la poche de laquelle il avait retiré le prisme. Il plongea de nouveau la main à l'intérieur et extirpa une chaîne en argent sur laquelle était fixée un jade plat et ovale. Il la reconnut immédiatement.

— Voilà donc l'endroit où se *cachaient* les araignées de jade, murmura-t-il en glissant la chaîne dans sa poche.

Gromph se redressa et utilisa sa magie pour faire léviter la tête du flagelleur mental – il ne désirait pas toucher les tentacules mous à l'odeur répugnante – qu'il déposa sur la poitrine du cadavre. Il sortit une pincée de poussière d'une poche de sa cape et la dispersa sur le corps de Sluuguth. Il entonna un sort rapide et pointa son doigt devant lui. Un grésillement sonore emplît l'air et un rayon d'énergie verdâtre jaillit de l'extrémité de son doigt. Il dirigea le rayon sur le corps qui s'illumina d'un éclat de lumière aveuglante. Un instant plus tard, une légère traînée de poussière remplaça le corps de Sluuguth.

Gromph traversa la salle et ramassa la bouteille à pensées qu'il avait vidée. Elle était légèrement abîmée, mais le morceau de verre en forme de « fenêtre » était intact. Il pourrait la réutiliser. Il retira la bosselure avec un sort de réparation et la posa sur le bureau à côté de l'autre bouteille. Puis il lança un sort mineur qui transforma les gouttes de sang qui avaient éclaboussé son bureau en une poussière brun foncé qu'il finit par souffler. Il reposa avec soin dans le tiroir la bouteille qu'il n'avait pas ouverte, puis saisit l'autre.

Il se tourna vers le mur et, d'un geste de la main, libéra

l'élémentaire de feu que le sort de Sluuguth avait paralysé. La créature bondit en avant en poussant un grondement féroce et la pièce se remplit subitement d'une chaleur brûlante.

— Oùùùù est-il ? déclara l'élémentaire, son regard furieux cherchant l'illithid défunt. Il doit brûûûûler.

— L'illithid est mort, répondit Gromph.

La colère de l'élémentaire transforma les flammes rouges de son corps en flammes blanches – comme un métal chauffé à blanc.

— Tu avais dit que je devais brûûûûler un intruuuus pour être libéré, grogna la créature élémentaire. (Il indiqua l'endroit sur le mur, taché de suie, où le symbole magique se trouvait précédemment.) Tu vas de nouveau me retenir prisonnier ?

Détournant le visage à cause de la chaleur intense dégagée par l'élémentaire, Gromph lui répondit.

— Non. Ta mission a changé, c'est tout. Lorsque tu l'auras accomplie, tu seras libre. (Il désigna la bouteille à pensées à l'élémentaire.) Je vais utiliser cet objet dans quelques instants. Lorsque j'aurai terminé, tu me livreras les informations suivantes...

Quelques instants plus tard, Gromph se retrouva assis derrière son bureau, une bouteille bouchée à la main. Un tiroir contenant une bouteille similaire était ouvert et un élémentaire de feu flottait de l'autre côté du bureau. Gromph regarda le mur et s'aperçut que le symbole qui le retenait prisonnier avait été activé. Un intrus devait être entré dans son sanctuaire. L'Archimage lança un sort de détection, mais sa magie ne révéla aucune trace de la créature, vivante ou morte-vivante. Elle avait néanmoins laissé une chevalière en or et un étui à parchemins sur le bureau de Gromph, ainsi qu'une hache de bataille redoutable qui était posée sur le côté.

Une soudaine inquiétude lui noua l'estomac et Gromph se rendit compte que la dernière chose qu'il se rappelait était sa prison de verre qui flottait sur le lac. Il avait visiblement réussi à rejoindre Sorcere et son sanctuaire, et à se libérer du sort d'emprisonnement de la liche. Mais comment avait-il fait ?

Gromph regarda la bouteille dorée qu'il tenait à la main, une de ses bouteilles à pensées. La réponse devait se trouver à l'intérieur.

— Maître, dit l'élémentaire de feu pour attirer son attention.

Gromph leva la tête.

— L'armée de Gracklstuuuugh, accompagnée d'une armée de tanaruuuukks, est en train d'attaquer Menzoberranzan, déclara la créature, une langue de flammes rouges brillantes sortait de sa bouche tandis qu'elle parlait. Les duuuuergars ont dressé un muuuur de siège devant Tier Breche et attaquent Sorcere. Un illithid se trouvait dans leurs rangs ; un ensorceleur du nom de Sluuguuuuth. Il avait en sa

possession une des amuuuulettes qui contrôlent les araignées de jade. Vous l'avez vaincuuuu.

Sur ces paroles, l'élémentaire de feu poussa un hurlement triomphateur et les liens invisibles qui le retenaient prisonnier disparurent. Il s'évanouit aussi brusquement qu'une bougie soufflée par le vent.

— Un illithid, murmura Gromph.

Cela expliquait alors pourquoi il avait en main la bouteille à pensées. Un vague souvenir remonta à la surface de son esprit. Il avait créé cette bouteille, et sa jumelle, pour se protéger dans le cas où un flagelleur mental le capturerait. Son plan était d'offrir les bouteilles à la créature...

Son souvenir disparut aussi rapidement qu'il était apparu.

Gromph haussa les épaules et posa délicatement la bouteille à côté de l'autre, puis il referma le tiroir.

— Sorcere est attaqué ? marmonna-t-il. Je pense que j'ai mon mot à dire.



Gromph s'avança à grands pas vers le balcon où se tenaient deux de ses élèves. Le premier se nommait Norulle, un élève de cinquième année qui avait utilisé un tour mineur de pousse de poils rapide pour faire apparaître une longue barbe à son menton – un choix des plus appropriés au vu de leurs adversaires actuels. Prath, un élève de première année, avait une trentaine d'années : sa corpulence trapue et ses biceps saillants auraient dû lui ouvrir les portes de Melee-Magthere si sa Maison l'avait poussé dans cette direction. Ils étaient tous les deux tournés vers l'extérieur et se protégeaient derrière l'image spectrale d'une carapace de tortue de la taille d'une table qui flottait dans l'air, juste devant le balcon.

Norulle tressaillit au moment où une volée de flèches frappa la carapace, mais le sort de protection en brisa la plupart. Une des flèches était cependant entourée d'un halo d'énergie magique. Elle traversa la carapace et s'enfonça dans la manche du *piwafwi* de Prath. Jetant à peine un coup d'œil au projectile, Prath le retira de sa manche et le jeta au sol. Un petit filet de sang s'écoula quelques instants plus tard de la paume de sa main. Il secoua ses doigts pour s'en débarrasser.

Ce garçon aurait vraiment dû être guerrier, se dit Gromph.

Un véritable vacarme sonore résonnait à l'extérieur : les cris des ordres des officiers duergars en contrebas ; le grincement et le claquement caractéristiques des catapultes en action ; le sifflement

grésillant et explosif des énergies arcaniques ; et les incantations frénétiques des mages qui lançaient leurs sorts offensifs depuis les balcons supérieurs et inférieurs de Sorcere.

— Norulle, Prath, que se passe-t-il ? demanda Gromph en avançant sur le balcon. Où se trouvent vos instructeurs ?

Norulle se retourna prestement, une baguette à la main.

— Maître ! souffla-t-il. Vous êtes revenu !

De la poussière de diamant scintillait dans les cheveux et la barbe de Norulle. Quelqu'un lui avait lancé un puissant sort de protection.

Prath répondit à la question de Gromph.

— Leandran est mort, dit-il. Il a été soufflé par du feu magique.

Il indiqua un endroit sur le balcon, un petit cratère fumant sur le sol de pierre. Le trou percé dans la pierre permettait de voir le sol en contrebas. D'autres petits cratères, eux aussi encore fumants, criblaient le mur sous le balcon. Chacun d'entre eux était entouré d'un cercle de givre. Les deux élèves avaient visiblement utilisé un sort de givre pour éteindre le début d'incendie. À l'exception d'une odeur de chairs brûlées, il n'y avait plus aucune trace de Leandran, le Maître-Abjureur de Sorcere.

Un bruit sifflant attira l'attention de Gromph. Il regarda sur le côté et vit un énorme pot à feu se diriger vers Sorcere et frapper le flanc de la stalagmite, à quelque dix mètres du balcon. Il percuta la pierre, se fracassa et un liquide incendiaire éclaboussa le mur tout autour. La substance alchimique rongea la pierre et brûla ce qu'elle toucha : les murs de pierre, une arche décorative de fer forgé qui surplombait un balcon et le balcon lui-même.

Les individus postés sur le balcon s'éloignèrent précipitamment des flammes – l'un d'eux trop lentement. Une partie de la substance incendiaire éclaboussa son *piwafwi* et le drow poussa des cris d'agonie. Ils s'arrêtèrent subitement lorsque l'arche de fer forgé, dévorée par les flammes, s'effondra sur le mage en produisant un grincement métallique sonore. Le mur continua à brûler au-dessus de l'arche et les flammes percèrent bientôt un trou dans la pierre.

Gromph regarda dans la direction du tir de la bombe incendiaire, à l'endroit où les duergars avaient érigé leur barrière protectrice. Le mur de siège se dressait devant le tunnel reliant Tier Breche au Noir Dominion. La barrière semblait être composée de pieds de champignons taillés comme des rondins de bois et empilés horizontalement les uns sur les autres ; en outre, elle semblait avoir été renforcée par magie. Les éclairs qu'un des mages drows lança dans sa direction l'endommagèrent à peine et les grêlons invoqués par un sort de pluie de grêle d'un autre mage se liquéfièrent au-dessus de la barrière avant de pouvoir la frapper.

Un autre mage de Sorcere invoqua un nuage d'acide bouillonnant et le dirigea vers le mur de siège. Les vapeurs jaunâtres balayèrent la barricade de pieds de champignons et poursuivirent leur route dans le tunnel par-delà. La barrière ne subit cependant aucun dommage et les bombes incendiaires, propulsées par les catapultes protégées derrière le mur de siège, continuèrent à zébrer l'air en sifflant pour venir exploser sur les murs de Sorcere.

Arach-Tinilith ne semblait pas mieux résister à l'assaut des duergars. Les murs du temple en forme d'araignée étaient également criblés de cratères fumants et le parvis devant l'édifice était jonché de cadavres. Gromph vit beaucoup de corps trapus et chauves, des duergars, mais encore plus de drows. Les soldats elfes noirs avaient sacrifié leur vie pour défendre la caverne. Il n'y avait toutefois aucune trace des prêtresses. Comme leur déesse, elles s'étaient retirées derrière leurs murs de pierre pour laisser les autres combattre.

Un peu plus loin dans la caverne, le troisième bâtiment de l'Académie, l'école des guerriers de Melee-Magthere en forme de pyramide, n'avait pas été touché par les pots à feu. Les catapultes ne pouvaient manifestement pas l'atteindre.

Norulle se pencha par-dessus le rebord du balcon et pointa sa baguette en direction de l'ennemi. De petites boulettes de lave jaillirent de son extrémité et se dirigèrent en grossissant vers la barricade ennemie. Lorsqu'elles frappèrent le mur de champignons, elles s'étaient transformées en véritables boules de flammes. Malgré l'explosion sonore qui étouffa presque le fracas de la bataille, le mur de siège ne subit, une fois encore, aucun dommage.

Gromph plissa les sourcils. Il parvenait à comprendre la quasi-invulnérabilité du mur de siège. Les nains gris devaient avoir acheminé les pieds de champignons, très légers, dans leur convoi, puis ils les avaient transformés en pierre une fois la barrière édifiée. Mais il ne comprenait pas comment les duergars, cachés derrière le mur, parvenaient à utiliser les catapultes en dépit de la chaleur brûlante des boules de feu de Norulle ou du nuage de vapeurs acides qui venait de les balayer.

L'Archimage vit apparaître un élève sur le champ de bataille en contrebas, juste devant le mur de siège, et lancer un sort que Gromph lui avait appris – un sort de cri tonitruant. Une onde sonore percuta les positions duergars et les pieds de champignons transformés en pierre tremblèrent légèrement.

Mais son attaque ne fit pas tomber la barricade. Une volée de flèches jaillit de plusieurs ouvertures dans le mur et l'une d'entre elles frappa le drow au ventre au moment même où il se téléporta.

— Maître, cria Prath pour attirer l'attention de Gromph, un bourdonnement résonnant dans les oreilles de l'Archimage. Nous

devrions peut-être leur envoyer un essaim de parasites ? Des insectes... ou peut-être des rats ?

Gromph s'apprêta à rejeter sa proposition, mais il s'arrêta subitement.

— « La vérité sort de la bouche des novices », déclara-t-il en citant un dicton drow avec un petit gloussement.

Prath le regarda avec étonnement, une lueur d'espoir dans les yeux.

— Ma suggestion vous paraît sensée, Maître ?

— Non, lui dit Gromph, mais tu viens de me donner une idée. Continuez à vous battre... et prenez soin de vous.

Gromph recula dans le couloir qu'il avait traversé à la hâte quelques minutes plus tôt, puis ferma les yeux. Il lui fallut un bref instant pour localiser Kyorli. Il transporta sa conscience dans son familier et l'Archimage sentit ses pattes courir sur le sol et ses moustaches s'agiter : le rat reniflait la pierre sur laquelle il avançait.

— *Kyorli*, dit le mage en pensée. *Où es-tu ?*

— *Courir. Courir pour rejoindre Sorcere ! Mais le chemin est bloqué.*

Gromph se concentra et parvint à voir à travers les yeux de son familier. Kyorli courait dans un tunnel, au milieu d'une forêt de pieds qui s'activaient. Ces jambes appartenaient à des duergars qui travaillaient en binôme pour tirer les cadavres de leurs frères tombés au combat. Deux nains gris, qui transportaient le corps d'un soldat mort, pénétrèrent dans un tunnel latéral.

— *Kyorli*, dit Gromph d'une voix autoritaire. *Ce tunnel. Regarde à l'intérieur.*

Kyorli se précipita vers l'entrée du tunnel et le scruta. À travers ses yeux, Gromph vit ce à quoi il s'attendait : un duergar, vêtu d'une cape grise à capuche, serrait dans sa main un bâton orné d'une gemme, une craquelure courait en son centre – le symbole du dieu Laduguer. Le prêtre se tenait devant une douzaine de cadavres empilés sur le sol du tunnel : il agita son bâton au-dessus d'eux en lançant un sort. Un instant plus tard, les cadavres commencèrent à bouger. Les soldats morts, animés par une magie nécromantique, se relevèrent en même temps et se mirent en file indienne dans le tunnel.

— *Suis-les*, déclara Gromph. *Je veux savoir où ils vont.*

Kyorli lui obéit et les suivit en gardant toutefois quelque distance. Les duergars morts-vivants avancèrent d'un pas saccadé en direction de l'entrée du tunnel principal. Puis ils prirent position derrière le mur de siège sans se soucier du nouveau nuage de vapeurs acides qui s'insinua entre eux et brûla leurs chairs mortes-vivantes.

Gromph dut reconnaître l'intelligence des duergars. Les prêtresses de Lolth avaient perdu leur magie et personne ne pouvait repousser

une armée composée de soldats morts-vivants – ou en prendre le contrôle. Lorsque les bombes incendiaires auraient achevé de détruire la plupart des édifices et des habitants de Menzoberranzan, ils pourraient avancer en toute liberté et s'emparer de Sorcere, de Melee-Magthere et d'Arach-Tinilith – puis de la cité tout entière. Et le seul mage suffisamment puissant pour les stopper était emprisonné à l'extérieur de la ville ; c'était du moins ce que croyaient leurs chefs.

Le spectacle que Kyorli observait se modifia subitement et le rat fut contraint de s'éloigner pour éviter un soldat qui courait dans le tunnel.

— *C'est bon*, dit Gromph à son familier. *Trouve-toi un endroit où te cacher. Tu me rejoindras plus tard à Sorcere.*

Gromph reporta sa conscience dans son corps et avança à grands pas vers le balcon, confiant. Il sortit de sa poche un petit os gravé de runes et tendit la main en direction de ses deux élèves.

— J'ai besoin d'un morceau de chair, leur dit-il.

Norulle regarda tout autour de lui.

— Mais, Maître, il n'y a rien ici, dit-il.

Prath croisa le regard de Gromph et acquiesça lentement. Il sortit une dague dissimulée dans la manche de son *piwafwi*, posa sa main gauche sur la balustrade du balcon et trancha l'extrémité charnue de son auriculaire. Sans tenir compte de la grimace de Norulle, il ramassa le morceau de chair ensanglantée et le tendit à Gromph de la main droite.

Gromph sourit.

— Bien joué, apprenti, dit-il au garçon. Tu iras loin. Au fait, à quelle Maison appartiens-tu ?

Prath sourit également malgré la douleur et serra son doigt tranché pour stopper l'écoulement de sang.

— La Maison Baenre, Maître, répondit-il.

— Ah ! s'exclama Gromph.

L'Archimage n'avait jamais rencontré cet apprenti. Il devait appartenir aux rangs les plus bas de leur aristocratie.

Prath n'avait pas l'esprit vif – un autre élève aurait invoqué une créature mineure avec un sort, puis il l'aurait tuée pour prendre un morceau de chair –, mais il était loyal. Gromph saurait employer sa loyauté.

Gromph macula l'extrémité de l'os du sang de Prath, puis lança son sort. Avec un geste preste de la main, il le cibra dans la direction du mur de siège qui protégeait les positions duergars.

Puis il cria un ordre.

— Arrêtez tout sur-le-champ. Retournez-vous et combattez les duergars !

Des sorts offensifs continuaient à pleuvoir sur la barricade de champignons. Les autres mages se rendirent compte que les catapultes avaient soudain cessé de tirer. Les soldats morts-vivants duergars se détournèrent du mur de siège. Avancant d'un pas irrégulier, ils pénétrèrent dans le tunnel qui menait au Noir Dominion, leurs armes à la main. Un instant plus tard, le fracas de l'acier frappant l'acier résonna dans le tunnel et les morts-vivants attaquèrent leurs frères d'armes qui n'étaient pas encore tombés au combat.

En voyant cela, les guerriers survivants de Melee-Magthere sortirent à flots de leur édifice pyramidal. Ils se précipitèrent sur le champ de bataille, leurs épées levées, escaladèrent tant bien que mal le mur de siège et se mirent à détruire la barrière et les catapultes. D'autres combattants s'emparèrent des bombes incendiaires que les soldats duergars avaient laissées derrière le mur et les lancèrent dans le tunnel.

Le visage de Gromph se barra d'un sourire cruel en observant la bataille. Il finit par se détourner du mur de siège et regarda par-delà Tier Breche, en direction de la cité en contrebas. Malgré les positions que l'ennemi avait gagnées, puis perdues, dans Tier Breche, Menzoberranzan semblait ne pas avoir été touchée par la guerre. Les stalactites et stalagmites des manoirs nobiliaires scintillaient encore et l'anneau de feu arcanique continuait à s'élever autour du grand pilier de Narbondel. Gromph fronça les sourcils en se demandant quel mage de la Maison Baenre avait bien pu le remplacer pour accomplir cette tâche en son absence. Il semblait qu'il n'était pas aussi irremplaçable qu'il l'avait imaginé. Il en toucherait deux mots à Triel.

Il ferait le rapport des derniers événements à la Mère Matrone, puis se chargerait de mettre fin au siège ennemi.

Chapitre 19

Lorsque la dizaine de prêtresses portèrent les cornes à leurs lèvres pour donner le signal de la chasse nocturne, Halisstra sentit un frisson traverser son corps. Le froid était en partie à l'origine de ce frisson. Le vent commençait à souffler et quelques flocons de neige tombaient du ciel. Comme ses sœurs, elle était nue à l'exception de la lourde chaîne argentée qui entourait sa taille, la chaîne portant le symbole d'Eilistraée sur un disque d'argent.

Elle pencha la tête en arrière et porta à ses lèvres la corne que les prêtresses lui avaient donnée en regardant la lune. Elle prit une profonde inspiration, souffla dans la corne et le son aigu de son instrument s'ajouta aux autres. Les notes des cornes de chasse se mêlèrent tout d'abord de façon discordante, puis parvinrent à trouver une parfaite harmonie. L'air de la forêt en trembla et cette dernière se tut un court instant. Le vent souffla alors de nouveau dans les arbres, et leurs branches s'agitaient à proximité de la canopée.

Comme pour répondre à un signal invisible de sa nouvelle déesse, Halisstra arrêta brusquement de souffler dans sa corne et ses sœurs l'imitèrent au même moment. Elle baissa sa corne et regarda avec impatience la prêtresse qui dirigeait la chasse – Uluyara, la drow qui avait tué le troll la nuit précédente – retirer du sol l'épée autour de laquelle elles venaient toutes de danser. La grande prêtresse la leva bien droite devant son visage et pivota lentement sur elle-même.

Halisstra, comme Uluyara, était armée d'une seule arme – l'épée longue de Seyll. Sa main serrait fermement la poignée et la recouvrait complètement, à l'exception d'un trou. Le vent souffla à l'intérieur de ce simple trou et fit naître une note insistante.

Féliane, qui ne s'était pas éloignée de Halisstra pendant toute la danse, attira son attention.

— Utilise-la bien, lui dit-elle en indiquant l'épée chantante.

L'elfe de la lune avait de nouveau couvert sa peau de peinture noire pour la chasse de cette nuit. Trop petite et d'apparence trop innocente pour se faire passer pour une elfe noire, même de près, notamment avec ses cheveux châtons, Féliane serrait cependant son épée comme une vraie guerrière.

— Que chassons-nous ? demanda Halisstra.

— Tous les monstres qu'Eilistraée va mettre sur notre route, répondit Féliane, un sourire énigmatique sur les lèvres.

Uluvara tournait sur elle-même, de plus en plus vite. Son épée scintillait au clair de lune tandis qu'elle continuait à tourner, encore et encore... jusqu'à ce qu'elle s'arrête subitement : sa lame tremblotait.

— De ce côté-ci ! cria-t-elle.

À l'instar d'un lézard de chasse libéré subitement, elle se précipita dans les bois.

Un frisson d'excitation envahit Halisstra au moment où elle s'élança à la suite de la haute prêtresse. Toutes les autres l'imitèrent et, dans son dos, Halisstra sentit Féliane courir précipitamment, le regard vif et brillant. Motivée par un sentiment d'exaltation et une soif de chasser, Halisstra se précipita dans la forêt et bondit par-dessus des rondins, couverts de neige, et des tapis de fougères en se frayant un chemin à coups d'épaule au milieu des pinèdes, leurs aiguilles éraflant sa peau. Elle suivit les autres en courant et plongea derrière elles dans une ravine. Elle avança en éclaboussant dans le cours d'eau sis au fond de la ravine et glissa sur le givre qui recouvrait les pierres du lit de la rivière. Puis elle remonta tant bien que mal la berge opposée en s'efforçant de garder son équilibre tandis qu'elle gravissait la pente abrupte, son épée dans une main, la corne de chasse dans l'autre.

Elle s'arrêta en haut de la berge pentue car elle ne savait pas précisément où se diriger. Elle n'entendait plus les autres prêtresses dans la forêt devant elle. Les seuls bruits qu'elle entendait étaient provoqués par l'escalade pénible de Féliane dans son dos. Le son d'une corne, sur la droite, parvint alors jusqu'à ses oreilles.

— C'est Uluvara, souffla Féliane. Elle l'a trouvée.

Halisstra ne s'arrêta pas pour demander ce que la haute prêtresse avait bien pu trouver. Elle haletait et transpirait malgré l'air froid, mais elle plongea de nouveau dans les arbres en courant dans la direction de la corne de chasse. Pendant sa course, elle remarqua que Féliane n'avait aucun mal à avancer ; elle ne haletait pas comme elle. Comme ses sœurs, Féliane était rapide et se déplaçait sans mal sur le sol neigeux. Habitée à mener une vie nobiliaire dans une cité où ses résidents se promenaient tranquillement dans des rues calcifiées et lévitaient dans les airs pour passer d'une avenue à une autre, Halisstra n'avait jamais autant couru de toute son existence.

Ça doit être « l'épreuve » que Féliane a mentionnée lorsque je suis sortie de la petite grotte, se dit Halisstra. C'est pourquoi elle reste à mes côtés et observe le moindre de mes mouvements.

Résolue à ne pas abandonner – Eilistraée l'observait peut-être même –, Halisstra redoubla ses efforts en oubliant la douleur qui pinçait son flanc comme si les mâchoires d'un mille-pattes s'étaient refermées sur ses chairs.

Au moins, la lune leur offrait un éclairage des plus lumineux pour se déplacer dans les bois. Et pour Halisstra, coutumière de la pénombre de l'Outreterre, la forêt lui semblait même très éclairée. Mais les arbres étaient touffus et les espaces qui les séparaient étroits et emplis de broussailles et de fougères. La fille Melarn avait depuis longtemps perdu de vue les autres prêtresses – à l'exception toutefois de Féliane. Lorsque la corne d'Uलयara retentit une seconde fois, juste devant elle, sa proximité la surprit. Un moment plus tard, Halisstra traversa un enchevêtrement de branches étrangement poisseuses et se retrouva dans une clairière baignée par l'éclat de la lune.

Elle aperçut Uलयara, sa corne de chasse n'ayant pas encore quitté ses lèvres, mais pas les autres prêtresses. Elle ne les entendait pas non plus. Uलयara baissa sa corne et indiqua le côté opposé de la clairière ; puis elle recula lentement dans les bois. Les branches des arbres se refermèrent derrière elle comme un rideau.

Halisstra regarda l'endroit indiqué par la haute prêtresse, mais elle vit uniquement la végétation.

Elle se tourna vers Féliane pour lui demander ce qu'elle devait faire mais...

Féliane avait également disparu. Seuls les arbres l'entouraient, leurs branches soupirant dans le vent. La brise soufflait dans la direction indiquée par Uलयara et Halisstra sentit une odeur musquée familière.

Elle se retourna brusquement pour scruter la clairière et leva son épée longue... juste à temps. Une grosse araignée s'était ramassée devant elle : son corps était moucheté de taches grises et blanches – un parfait camouflage pour se mouvoir dans des bois éclairés par la lune. Ses yeux noirs brillants reflétèrent la lune au moment où la créature se dressa sur ses pattes arrière, ses mandibules dégoulinant de venin.

L'espace d'un bref instant, Halisstra regarda l'araignée et l'incertitude fit trembler son arme. Ses années de servilité au service de Lolth lui hurlèrent de jeter son arme à terre, puis de se mettre à plat ventre et de s'abandonner complètement devant cette créature des plus sacrées.

« Une araignée affamée doit se nourrir », était l'une des premières choses qu'elle avait apprises après son entrée comme novice dans le temple de Lolth. « Abandonne-toi joyeusement devant elle car Lolth finira par nous dévorer toutes. Il est préférable de souffrir aujourd'hui dans ses chairs plutôt que d'affronter plus tard le courroux de la déesse. »

Lolth aurait assurément puni une prêtresse pour un tel crime – notamment une drow qui l'avait reniée comme Halisstra. Mais Lolth était morte. Ou du moins, elle n'observait plus ses fidèles.

Le clair de lune qui se reflétait dans les yeux argentés de l'araignée évoqua une nouvelle chose dans l'esprit de l'elfe noire : Eilistraée l'observait. Ou du moins, elle le faisait peut-être. Halisstra sourit subitement en comprenant pourquoi Uluyara et Féliane avaient disparu.

L'araignée était son épreuve.

La créature bondit dans sa direction et Halisstra se jeta en avant avec force, son épée devant elle. L'épée décrivit un bel arc dans l'air, la lune se reflétant sur sa lame, sa pointe dirigée vers les yeux globuleux de l'araignée. Au lieu de frapper la créature et de mordre ses chairs, l'épée continua à siffler dans l'air puis frappa violemment le sol. L'araignée venait de disparaître subitement. Déséquilibrée, Halisstra chancela en avant. Elle parvint à tomber sur les genoux et posa également une main au sol en lâchant sa corne de chasse. L'araignée réapparut un instant plus tard – juste au-dessus d'elle.

Halisstra roula sur le dos et leva son épée afin d'enfoncer la pointe dans le ventre de la créature. Mais elle disparut encore.

— Que la déesse me garde, grogna Halisstra. Une araignée de phase !

Il était impossible de prévoir où l'araignée allait réapparaître l'instant d'après car elle était, pour le moment, à l'abri dans le plan éthéré.

Halisstra roula sur le côté sur le sol neigeux en espérant que son intuition était la bonne – c'est-à-dire que l'araignée de phase continuerait à avancer, ses pattes éthérées traversant son corps en ce moment même.

Halisstra avait vu juste. L'araignée de phase réapparut dans le plan matériel à un ou deux mètres de distance afin de pouvoir se dresser sur ses pattes arrière. Puis elle bondit de nouveau sur la prêtresse drow.

Le visage sévère, Halisstra se retourna pour l'affronter en sachant qu'elle n'avait aucune chance de gagner, pas même avec l'épée magique de Seyll. L'araignée pouvait attendre tout simplement et adopter sa forme éthérée chaque fois que l'elfe noire attaquait, puis réapparaître à quelques pas un instant plus tard. Halisstra n'aurait pas toujours la même chance et l'araignée finirait par se retrouver dans son dos. Invisible, elle pourrait lui injecter son venin mortel et prendre son temps pour aspirer ses humeurs.

Elle pouvait cependant utiliser une chose : sa magie *bae'qeshel*. La voix tremblotant légèrement, elle commença à entonner un chant. Il aurait dû charmer la créature et l'immobiliser, fascinée par le chant, mais rien ne se produisit. L'araignée réapparut, l'attaqua puis disparut encore, Halisstra pivotait sans cesse sur elle-même, son épée levée devant elle pour se protéger. Elle maudit son sort. Avait-elle écorché

une des syllabes du sort... ou les araignées de phase possédaient-elles tout simplement une résistance naturelle à la forme d'enchantement que Halisstra avait tenté d'invoquer ?

Elle esquiva une fois encore la créature et glissa sur un carré de neige au sol, puis tomba à terre. L'araignée posa ses pattes sur son épée et Halisstra relâcha son arme et roula sur le côté pour éviter ses mandibules. Lorsque l'araignée pénétra une fois encore dans le plan éthéré, l'elfe noire se leva d'un bond et ramassa son épée chantante. À son grand désespoir, elle découvrit que la pointe de la lame avait été brisée : l'épée longue était désormais inutile comme arme d'estoc. Mais tout espoir n'était peut-être pas encore perdu.

Elle se souvint de la manière avec laquelle elle avait utilisé l'épée chantante pour augmenter la force du sort qui lui avait permis de souffler les striges en plein vol, et elle retourna rapidement son arme en levant la poignée en direction de ses lèvres. Le sort ne suffirait peut-être pas à étourdir une créature aussi grosse que l'araignée de phase, mais elle pouvait tout de même essayer. Ses doigts se posèrent sur les mêmes trous que précédemment et elle souffla longuement dans la poignée en s'attendant à entendre la même note stridente, mais rien ne se produisit – une fois de plus. La seule note que la poignée flûtée libéra fut un misérable petit « phuut ». Et de la neige boueuse sortit du trou.

L'araignée bondit de nouveau sur Halisstra qui l'esquiva en bondissant, mais plus maladroitement. Terrifiée, elle comprit qu'elle se fatiguait. L'épée longue était lourde, sa poignée raclait la paume de sa main moite de sueur. L'araignée plongea de nouveau vers elle et Halisstra parvint à peine à l'éviter. Ses mandibules se refermèrent sur le symbole d'Eilistraée et l'araignée tira violemment sur le disque : la chaîne serra brusquement la taille de Halisstra. Poussée en avant, la prêtresse essaya de frapper la créature, mais elle disparut de nouveau. Halisstra se redressa.

Si elle n'avait pas perdu sa magie divine, elle aurait pu éliminer l'araignée de phase avec un pilier de flammes ou la tenir à distance avec un mur de vent. Mais ces sorts, comme le charme qu'elle avait tenté de lancer, échoueraient probablement également. Après tout, Lolth n'était pas prête de conférer des sorts à une prêtresse qui souhaitait tuer une de ses araignées chéries.

D'un autre côté, Eilistraée n'hésiterait pas un instant à tuer une créature de la sorte. Et si la déesse observait la bataille, comme Uluyara et Féliane devaient également le faire, elle pourrait peut-être accorder à sa convertie la plus récente le moyen de sauver sa peau en lui conférant ses sorts divins.

Exaltée par cette révélation, ce nouvel espoir, Halisstra faillit manquer le retour de l'araignée lorsqu'elle réapparut sur la branche

d'un arbre au-dessus de sa tête et se laissa tomber silencieusement sur elle. Le léger craquement de la branche lui évita néanmoins un sort funeste.

Elle se jeta sur le côté juste à temps. Halisstra avança tant bien que mal à quatre pattes sur le sol en traînant son épée derrière elle, puis elle parvint à se relever.

L'araignée, qui percevait la fatigue de son adversaire, avança lentement dans sa direction au milieu de la clairière ; elle prenait son temps. Du venin dégoulinait sur le sol entre ses pattes, sa mâchoire s'ouvrait et se refermait, et la créature salivait déjà en imaginant son prochain repas.

Sachant qu'elle saisisait peut-être là sa dernière chance, Halisstra agrippa à deux mains la poignée de l'épée de Seyll et la leva au-dessus de sa tête – pas pour frapper la créature mais pour la diriger vers la lune.

— Eilistraée, écoute-moi ! cria-t-elle. À partir de cet instant, je renie Lolth et je jure de devenir ton humble servante. Si je suis digne de te servir, accueille-moi dans ta foi. Et donne-moi la magie dont j'ai besoin pour te prouver la véracité de mes paroles en éliminant ce symbole de la Reine Araignée. Donne-moi le pouvoir de lancer mes sorts en ton nom... pour que ta gloire soit éternelle !

Ses paroles résonnèrent de la puissance et de la clarté d'un chant en accord parfait avec son cœur.

Et elle reçut une réponse.

Le sort qu'Eilistraée lui conféra ressemblait au pilier de flammes de Lolth, sauf que la colonne verticale d'énergie divine était de couleur blanc argenté et semblait provenir directement de la lune elle-même. Elle frappa l'araignée de phase au moment où elle se trouvait à un mètre de Halisstra : la créature fut entourée d'un rayon de lumière incroyablement aveuglant et complètement silencieux. L'araignée se dressa sur ses pattes arrière pour frapper le feu magique, les flammes blanches léchaient ses chairs, mais elle se retrouva aussitôt effondrée à terre, calcinée, le clair de lune donnant à son corps une apparence spectrale.

Le regard émerveillé, Halisstra poussa le cadavre de l'araignée de phase avec la pointe brisée de son épée. Le corps de la créature, calciné par le feu lunaire glacial et magique, se décomposa en un instant et se transforma en cendres, une simple silhouette maintenant dessinée sur le sol. Le vent souffla les cendres de l'araignée de phase quelques instants plus tard.

Halisstra perçut que quelqu'un l'observait et leva les yeux en s'attendant à voir apparaître Uluyara ou Féliane. Mais c'était Ryld qui la regardait fixement, bouche bée, depuis l'autre côté de la clairière. Il tenait son épée large à deux mains, mais la pointe de sa lame était

posée au sol devant lui comme s'il avait oublié comment utiliser son arme. Les yeux écarquillés, il haletait. Il venait visiblement de courir. Il parut recouvrer la parole un instant plus tard.

— Halisstra, murmura-t-il. Que viens-tu de faire ? Tu ne pourras jamais plus repartir. Jamais.

Halisstra regarda également Ryld au-delà de l'endroit où l'araignée de phase avait trouvé la mort, des émotions contradictoires brûlant en elle. Elle s'irritait de savoir que le maître d'armes lui avait désobéi en la suivant ; mais elle se réjouissait en même temps de savoir qu'il tenait suffisamment à elle pour le faire.

Elle finit par pousser un soupir.

— C'est vrai, Ryld, dit-elle, mais toi tu peux encore repartir. Tu as encore le choix. Tu peux choisir entre l'Outreterre et Lolth – qui est manifestement aussi morte que cette araignée de phase – et Eilistraée qui nous sourit désormais. Que choisiras-tu ?

Ryld demeura silencieux un long moment, puis leva *Pourfendeuse* et la rengaina dans son dos.

— C'est toi que je choisis, déclara-t-il en fixant Halisstra. Si tu veux bien sûr de moi.

Avant que la prêtresse puisse répondre, Uluyara et Féliane sortirent de la forêt. Féliane sourit à Halisstra, une joie extatique illuminait ses traits, mais Uluyara lorgna Ryld comme si elle s'attendait qu'il dégaine de nouveau son épée large.

— Si Eilistraée t'accepte, tu es le bienvenu parmi nous, lui dit Uluyara. Sinon, tu devras partir. (Un sourire ironique se dessina sur ses lèvres.) Et définitivement cette fois-ci.

— J'ai compris, lui répondit Ryld en opinant du chef.

Uluyara se tourna vers Halisstra.

— Suis-moi, prêtresse, lui dit-elle. Tu dois encore apprendre beaucoup de choses. Et en accomplir tout autant. Ce n'était là que la première des épreuves de la déesse.

Halisstra s'inclina devant Uluyara en reconnaissant ainsi sa nouvelle maîtresse. Au même instant, son esprit tourbillonna de mille choses merveilleuses. Elle avait fui Ched Nasad pour devenir une vagabonde sans patrie ; puis elle avait espéré résoudre l'énigme du silence de sa déesse, mais tous ses espoirs avaient été réduits à néant devant le monolithe de pierre noire qui condamnait le temple de Lolth. Et dans la forteresse étrangère du Monde du dessus, elle avait découvert une chose complètement inattendue, un nouveau foyer... et une nouvelle déesse. Reconnaisante, Halisstra savait qu'elle servirait loyalement Eilistraée jusqu'à la fin de ses jours. Quoi que la déesse puisse lui demander, Halisstra le lui offrirait.

Elle se releva et regarda Ryld en le considérant avec attention.

Ferait-il la même chose ? Ou éprouverait-il trop de difficultés à embrasser la lumière d'Eilistraée et à s'éloigner autant de l'existence qu'il avait toujours connue ?

Seul le temps le dirait.

Chapitre 20

Quenthel regardait le dos courbé de Danifae d'un air pensif. À en croire la prêtresse de rang inférieur, Pharaun avait enfin décidé d'agir. Après d'innombrables dizaines passées à contredire ses ordres, le mâle exaspérant avait finalement trouvé le courage de se rebeller véritablement et de lui donner le coup de grâce. Il n'avait cependant pas le cran de tuer Quenthel lui-même. Il laisserait les aboleths s'en charger. De cette manière, il pourrait annoncer à la Mère Matrone, en toute honnêteté, que Quenthel était morte aux mains d'une race hostile alors qu'elle cherchait à accomplir sa quête.

Une quête qu'il désirait manifestement s'approprier afin de dérober la gloire qui revenait de droit à la prêtresse Baenre.

Quenthel caressa les corps ondulants de ses vipères qui frissonnèrent légèrement en reliant leurs pensées.

— *Elle doit dire la vérité*, dit Yngoth en regardant fixement le dessus du crâne baissé de Danifae. *Je ne vois pas pourquoi elle inventerait une telle histoire.*

— *Moi non plus*, répondit Quenthel en pensée.

— *Danifae est votre loyale servante, Maîtresse !* lança K'Sothra en se tortillant de plaisir.

Quenthel soupira et caressa la tête de la plus petite des vipères. K'Sothra était jolie mais pas très rusée. Elle se laissait facilement tromper par les apparences et ne détectait jamais les nuances de fourberie qui se dissimulaient généralement sous la surface immédiate d'une trahison des plus flagrantes. Mais Quenthel pensait que le serpent naïf avait peut-être raison. Les motivations de Danifae lui paraissaient aussi claires que du cristal de quartz. La prêtresse inférieure avait tout à gagner en trahissant le projet de Pharaun. Lorsque Lolth se réveillerait, Danifae essaierait sans doute de revendiquer une position de choix au sein d'Arach-Tinilith.

Quenthel prit son fouet de la main gauche et plia les doigts de sa main droite. Danifae tressaillit en sentant les serpents frôler son crâne. Elle posa doucement leurs extrémités sur la tête inclinée de la captive de guerre.

— Tu seras récompensée, dit-elle à Danifae. Mais maintenant tu dois repartir. Retourne auprès de Pharaun avant qu'il soupçonne ce

que tu es en train de faire.

Danifae se redressa en souriant et se tourna pour quitter l'étroite caverne. Jeggred, qui était resté tapi à l'entrée pendant tout ce temps, à observer le tunnel d'un œil vigilant, fit jouer les griffes de ses grosses mains guerrières et regarda Quenthel par-dessus son épaule. Elle lui fit un petit signe de la tête et le draegloth se plaqua contre le mur pour laisser passer Danifae.

— Et le mage ? grogna Jeggred.

Quenthel s'aperçut que les poils de sa nuque s'étaient dressés. Il avait écouté attentivement le récit de Danifae et était sur le point d'entrer dans une de ses rages meurtrières. La moindre parole de Quenthel le ferait se précipiter dans le tunnel pour rejoindre le mage, assis à côté de la cascade, qui était en train d'étudier ses grimoires de sorts.

— Je me chargerai de lui moi-même, répondit Quenthel. Plus tard.

Jeggred grogna encore légèrement et se ramassa de nouveau, ses petites mains s'enroulaient autour de ses genoux. Ses yeux rouges regardèrent le tunnel et il se décontracta.

Quenthel demeura assise un instant, l'esprit songeur. La caverne qu'elle avait choisie pour sa Rêverie n'était pas plus grande que la chambre d'un domestique, son plafond surélevé troué par une étroite fissure. De l'eau coulait le long du mur et une petite flaque s'était formée à côté de ses pieds. Elle s'écoulait lentement vers l'entrée de la caverne où Jeggred était ramassé et finissait par rejoindre la rivière souterraine que Quenthel entendait distinctement au-delà. Un carré de champignons ronds et légèrement luminescents recouvrait le mur détrempé et l'éclairait d'une faible lumière verdâtre. Quenthel tendit le bras et perça un champignon avec un ongle – un petit nuage de spores se libéra –, puis elle admira son ongle scintillant.

Même si les sorts de Pharaun étaient utiles, sa dernière trahison était de trop et avait changé sa situation – il devait être éliminé. Mais la solution la plus simple n'était pas de le tuer sur-le-champ.

Pharaun était un mage puissant et une figure importante de la politique de l'Académie. Si quelqu'un découvrait que Quenthel l'avait tué, elle affronterait assurément la colère du maître de Pharaun, son frère Gromph. Triel, la sœur de Quenthel, la Mère Matrone de la Maison Baenre, ne serait pas ravie de devoir choisir son camp entre sa sœur et son frère, notamment à cause de leur faiblesse provoquée par le Silence de Lolth. Au dire de tous, la propre Mère Matrone de Pharaun, Mir'ri Mizzrym, n'était pas une fervente supportrice du mage, mais il était tout de même un des Maîtres de Sorcere et un pion essentiel des atouts modestes de la Maison Mizzrym – et cette dernière était une alliée proche de la Première Maison. Les autres maîtres et

mages de Sorcere seraient mécontents de perdre l'un des leurs – en particulier un mage suffisamment important pour avoir été choisi comme membre de cette divine expédition. Tuer Pharaun serait donc difficile, mais il devait exister un moyen...

Quenthel repensa à ce que Danifae lui avait raconté. D'après elle, la matriarche aboleth révélerait la localisation du vaisseau du chaos en échange de la vie d'un puissant lanceur de sorts. Pharaun espérait manifestement qu'Oothoon ne se rendrait pas compte que les sorts de Quenthel n'étaient plus utiles... et que l'aboleth lui donnerait la position du bateau avant que sa ruse soit découverte. Jusqu'ici, la matriarche l'avait visiblement cru. Sinon elle l'aurait simplement consommé sans attendre afin d'acquérir les sorts que le mage gardait en mémoire.

— *Vous devriez retourner sa trahison contre lui*, proposa Yngoth. *Offrez Pharaun à Oothoon en échange de la localisation du navire.*

— *C'est facile à dire...,* répondit Quenthel. *Mais plus difficile à faire. Je dois tout d'abord rencontrer Oothoon en personne et la persuader qu'elle ne gagnera rien à me dévorer.*

— *Dites-lui la vérité*, dit Zinda. *Vos sorts sont inutiles. Lolth est silencieuse, peut-être à tout jamais. Elle est même peut-être morte.*

— Non ! cria Quenthel à voix haute. Lolth vit encore !

Jeggred lui lança un regard perçant depuis l'entrée de la caverne et la prêtresse Baenre se tut.

— *Elle doit être encore en vie*, poursuivit-elle en pensée. *Si je ne le croyais pas, je pourrais...*

— *Quoi ?* cracha Yngoth, ses pensées extirpèrent Quenthel de son désespoir. *Abandonner ? Êtreindre la mort vous-même ? Quelle divinité voudrait alors de votre âme ?*

Sa colère l'apaisa. Elle détestait que ses vipères puissent contempler ses peurs les plus secrètes, et elle leur répondit.

— *Non. Je ne ferai jamais ça. Mais si je révèle à la matriarche aboleth la situation de Lolth, je serai en position de faiblesse. L'aboleth prendrait alors conscience de mon impuissance. Elle pourrait même décider de lancer une attaque contre les drows, comme l'ont fait les autres races.*

Hsiv se joignit à la discussion en gloussant. Hsiv avait été le premier des diabolins à être lié dans le fouet et c'était souvent lui qui aidait Quenthel à concentrer et recentrer ses pensées.

— *Les aboleths appartiennent à une race aquatique*, lui dit-il. *Ils ne peuvent pas quitter leur lac.*

— *Je le sais bien*, répliqua Quenthel sans se soucier que les vipères sachent qu'elle mentait. *Mais ils pourraient informer d'autres races du Silence de Lolth. Si la rumeur de notre faiblesse venait à se répandre dans l'Outreterre, nous serions condamnés. Ched Nasad est tombée et*

maintenant Pharaun ne parvient même plus à entrer en contact avec Gromph. Pour autant que nous le sachions, Menzoberranzan...

— Menzoberranzan est très éloignée du lac Thoroot, lui rappela Hsiv avec douceur. Et le lac reçoit peu de visiteurs. Si les aboleths venaient à répandre cette nouvelle, les autres races voisines du lac attaqueraient une cité drow plus proche.

Quenthel l'écoutait à peine. Toutes les peurs et tous les doutes qui sommeillaient en elle depuis que leur groupe avait fui Ched Nasad explosèrent à l'instar d'araignées qui jailliraient d'un cocon.

— Mais c'est justement ça mon inquiétude ! gémit-elle. Qui sait combien de nos cités ont été détruites ou combien vont encore tomber avant la fin de cette crise ? Je dois retrouver Lolth... pour lui dire ce qui se passe. Triel et les autres Mères Matrones comptent toutes sur moi et je ne suis pas sûre... je ne sais même pas comment...

— Laissez-nous nous en occuper, siffla Yngoth.

Quenthel n'écoutait plus.

— Le destin de chaque cité drow de l'Outreterre repose sur mes épaules, dit-elle en gémissant. Les choses sont déjà suffisamment difficiles comme ça sans l'intervention de Pharaun et de ses misérables fourberies. Ne comprend-il pas ce qui est en jeu ? Tout ceci pourrait mener à l'extinction de notre race !

— En effet, admit Zinda.

Yngoth siffla bruyamment pour faire taire la vipère plus grosse.

— Vous devez vous concentrer sur la mission actuelle, déclara Yngoth. Vous devez découvrir où se trouve le vaisseau en contactant Oothoon. Et cela va être plus facile que vous le pensez. La partie de sava vous favorise pour l'instant. Toutes les pièces sont déjà en jeu.

— Tu crois ? demanda Quenthel, son attention piquée.

La langue d'Yngoth se tortilla dans sa gueule, l'équivalent d'un sourire serpent.

— Pour découvrir où se trouve le vaisseau, Pharaun doit voir Oothoon une seconde fois. S'il pense que vous avez été consommée, il baissera probablement légèrement sa garde. Et ça pourrait lui être fatal.

Quenthel fronça les sourcils.

— Je ne comprends pas, avoua-t-elle.

— Écoutez-moi et vous comprendrez tout, poursuivit Yngoth. Vous allez dire à Oothoon que Lolth est morte...

— Oothoon ne me croira pas, l'interrompit Quenthel. Moi-même, je ne le crois pas.

— Votre anneau empêchera l'aboleth de lire vos pensées ou de détecter vos mensonges, lui dit Hsiv. Une fois qu'Oothoon aura compris que vous ne méritez pas d'être dévorée, vous lui proposerez de consommer Pharaun à votre place. Puis vous lui direz que, en échange de la

localisation du vaisseau du chaos, vous vous arrangerez pour que Pharaun vous croie morte. Cette ruse permettra de jeter le mage dans la gueule de la matriarche.

— *Et elle le dévorera !* cria K'Sothra.

— *Et vous serez enfin débarrassée de Pharaun,* ajouta Zinda. *D'une façon que Triel ne pourra même pas vous reprocher.*

— *Comment convaincre Pharaun de ma mort ?* demanda Quenthel.

— *Vous ne ferez rien,* répondit Yngoth. (La vipère se tortilla en direction de l'entrée de la caverne, son regard était rivé sur Jeggred.) *Il s'en chargera. Il faut que Jeggred vous accompagne ; et ne lui dites rien de vos plans. De cette manière, son chagrin sera plus convaincant. Donnez-lui un ordre bien précis et assurez-vous qu'il le respecte. Dites-lui que si vous veniez à être tuée, il ne doit pas venger votre mort en attaquant l'aboleth. Il devra rejoindre Pharaun et lui raconter ce qui s'est passé afin que les autres puissent porter la nouvelle de votre mort à Menzoberranzan. Dites à Jeggred qu'il devra réussir cette mission – coûte que coûte – ou alors la vie de sa maîtresse aura été sacrifiée inutilement.*

Comme s'il percevait qu'elles parlaient de lui, Jeggred s'agita et regarda par-dessus son épaule. Il plissa les yeux, mais obéit immédiatement au petit geste de Quenthel et reporta son attention sur le tunnel.

Quenthel était soulagée d'avoir trouvé le moyen de régler son dilemme... et de pouvoir enfin faire payer les innombrables insubordinations du mage drow.

Elle regarda Yngoth avec l'air d'attendre quelque chose et lui demanda.

— *Comment vais-je parvenir à ne pas me faire dévorer par l'aboleth ?*

La vipère découvrit ses crocs, un sourire cruel barrait son visage.

— *Vous avez toujours votre sceptre,* répondit Yngoth.

Quenthel opina du chef.

— *Ainsi que cette bouteille de vin de champignon.*

— *Oui,* répondit Quenthel. *Mais par les Abysses, comment ces deux objets vont-ils bien pouvoir...*

— *Écoutez-moi attentivement,* lui dit Yngoth. *Je vais tout vous expliquer...*

Quenthel l'écouta avec avidité. Lorsque la vipère termina son récit, Quenthel affichait elle aussi un sourire cruel.

— *Ça peut marcher,* dit-elle au serpent, une vague d'excitation accompagnait ses pensées. (Puis elle ajouta sur un ton plus sombre :) *Ça doit marcher.*

Les autres vipères, qui s'étaient tues respectueusement pendant les explications d'Yngoth, s'agitèrent avec impatience. Même Qorra, la vipère qui ne s'exprimait quasiment jamais, put à peine contenir son

excitation.

— Oh ! dit Qorra. *Nous allons bien nous amuser !*



Jeggred, tous les muscles de son corps tendus, attendait à l'extérieur de la salle d'audience dans laquelle Quenthel était en train de discuter avec la matriarche aboleth. Sa maîtresse était seule dans cette salle avec deux aboleths. Elle avait laissé une des deux créatures – celle qui n'était pas Oothoon – se placer dans son dos. Pourquoi accepter une telle chose ?

Jeggred n'aimait pas les créatures-poissons aux corps bouffis. Il était impossible de leur faire confiance. Malgré l'eau qui emplissait ses narines, il détectait leur fourberie. Il regarda, les yeux plissés, un troisième aboleth qui l'avait rejoint dans le couloir sur l'ordre de sa matriarche. Jeggred aurait aimé lacérer sa peau à l'apparence caoutchouteuse et faire couler son sang. Il se l'imagina en pensée... son sang emplirait l'eau à l'instar d'un petit nuage de particules rougeâtres. Une telle chose le griseraient – respirer du sang à chacune de ses inspirations !

Un des tentacules de l'aboleth qui le surveillait s'approcha de son épaule. Jeggred bondit en avant et ses griffes entaillèrent l'appendice.

L'aboleth plissa ses trois yeux de douleur et laissa échapper un gargouillis en retirant brusquement son tentacule. Il ne contre-attaqua pas le draegloth.

Jeggred, dont le son sang battait à ses oreilles, s'apprêtait à bondir sur le corps bouffi de la créature aquatique pour la tuer. Mais, du coin de l'œil, il vit que Quenthel s'était retournée. Elle s'adressa à lui en signant rapidement, le regard furieux.

— Calme-toi ! lui dit-elle. Nous sommes leurs invités.

Si l'ordre avait été donné par un mâle, Jeggred aurait montré les crocs de défi, puis il l'aurait déchiqueté. Au lieu de ça, il s'inclina devant sa maîtresse.

— À vos ordres, Maîtresse.

En signant pour répondre à Quenthel, Jeggred jeta un coup d'œil à l'aboleth qu'il venait de blesser. Il s'était trompé sur la nature du sang aboleth. Il était de couleur verdâtre et ne s'écoulait pas à flots dans l'eau, mais suintait de sa blessure comme de la sève.

Satisfait que la créature ne cherche pas à se venger, Jeggred reporta son attention sur Quenthel. Il aurait pu la protéger avec davantage de précautions s'il était resté à ses côtés, mais un ordre était un ordre. Il avait obéi, comme toujours, sans poser de question. Par conséquent, il ne pouvait rien deviner de leur conversation : la voix

d'Oothoon était trop grave pour qu'il puisse l'entendre et il ne pouvait pas voir les mains de sa maîtresse qui signaient pour se faire comprendre.

Mais cela n'avait pas d'importance. Jeggred n'avait pas besoin de savoir ce qu'ils se disaient. Il parvenait à déchiffrer les émotions de Quenthel en l'observant à sa façon de bouger son corps. Ses épaules raides impliquaient une tension. Ce petit geste en direction de sa baguette dénotait une certaine prudence, peut-être même un sentiment de peur.

Chose étrange, les vipères du fouet de Quenthel se laissaient porter mollement par le courant, leurs corps serpentins complètement relâchés. Encore plus que Jeggred lui-même, elles auraient dû détecter la tension qui se faisait de plus en plus palpable chez leur maîtresse. Mais au lieu de cela, ces créatures stupides se montraient peu vigilantes. Quenthel avait tort de faire autant confiance aux diabolotins qu'elle avait liés dans son fouet, des créatures serviles aux yeux du demi-fiélon. Le fait de demander sans cesse leur opinion, au lieu de croire en ses propres intuitions, l'affaiblissait.

Le draegloth n'aimait pas cette idée. Il ne savait que faire d'une telle opinion, car penser que la Maîtresse d'Arach-Tinilith, sa tante, la sœur de sa mère, la Mère Matrone de la Première Maison de Menzoberranzan, était... faible ? Il chassa cette idée de son esprit et un malaise grandissant la remplaça bientôt.

Jeggred poussa un grondement sourd, un gargouillis d'eau, et se raidit. Il allait se passer quelque chose. Il posa un pied sur le mur opposé – cet appui lui permettrait de se propulser dans la salle d'audience – et sortit ses griffes.

Quenthel saisit subitement son sceptre, se retourna et le pointa sur l'aboleth derrière elle. Un globe visqueux jaillit de l'extrémité du sceptre et grossit rapidement en traversant l'eau.

Jeggred lacéra l'aboleth qui se trouvait dans le couloir avec une de ses mains griffues et se propulsa en même temps dans la salle d'audience...

... mais sa tête et ses épaules se retrouvèrent prisonnières du globe visqueux. Quenthel avait manqué le garde aboleth qui avait réussi à esquiver son tir. Le globe visqueux avait touché l'entrée de la salle et obstruait complètement le passage.

Beuglant de rage, Jeggred gigota brutalement et plaqua ses deux pieds des deux côtés de l'ouverture. Haletant, les muscles de ses mollets et de ses cuisses se contractant, il libéra sa tête, puis ses épaules, de la substance visqueuse. Ignorant la douleur provoquée par la perte des poils arrachés par la substance, il lacéra l'obstacle gluant avec une de ses griffes, mais elle resta également bloquée.

Dans l'intervalle, dans la salle d'audience, Quenthel corrigea son

tir. Un deuxième globe jaillit du sceptre et frappa le garde aboleth au niveau de la gueule qui s'apprêtait à se refermer sur elle. La créature s'étrangla à moitié en essayant de cracher la boule visqueuse qui obstruait sa gueule.

L'aboleth posté dans le couloir aux côtés de Jeggred demeura immobile un instant, puis se précipita brusquement en avant pour attaquer le draegloth. Il s'avança en nageant au-dessus de Jeggred et ouvrit la gueule pour essayer de le mordre. Jeggred lacéra son ventre avec sa main libre et lui infligea une profonde entaille. Du sang vert suinta en grande quantité de la blessure et troubla l'eau que Jeggred respirait. Le sang avait un goût infect et ressemblait à une salade d'algues à la saveur âcre – un goût très éloigné de ce que le draegloth avait imaginé.

L'aboleth se retourna et s'enfuit dans le tunnel en se propulsant avec des coups puissants de sa queue à barbillons. Jeggred poussa un grognement : son adversaire s'éloignait probablement pour avertir ses congénères aquatiques.

Il continua à déchiqueter l'obstacle visqueux qui bloquait l'entrée de la salle d'audience. Sa main se retrouvait engluée, mais il la retira chaque fois avec quelques filaments gluants. Le draegloth sentit un goût métallique dans sa bouche et commença à haleter, puis il comprit que le sang était le sien. La peau qui recouvrait sa main avait été arrachée par la substance visqueuse.

Dans la salle d'audience, Quenthel tenait Oothoon à distance avec son sceptre de fer. La matriarche aboleth la regarda quelques instants sans sourciller, puis se précipita hors de son alcôve royale. La gueule grande ouverte, elle traversa rapidement la salle.

Pour une raison que Jeggred ne comprenait pas, Quenthel parut avoir quelques difficultés à activer la magie de son sceptre. Elle parvint finalement à l'activer au dernier moment. Un globe fila en direction d'Oothoon... et manqua la matriarche. Quenthel recula de terreur, puis l'aboleth se rapprocha d'elle et l'avalala en un seul coup de gueule.

Jeggred resta immobile l'espace d'un instant, horrifié. Sa maîtresse avait disparu. Dévorée. Morte !

Une fureur bestiale s'empara de lui. Il déchiqueta les viscosités qui le retenaient prisonnier sans se soucier de ses chairs arrachées sur ses mains et ses bras. L'eau entraînait et sortait de ses poumons tandis qu'il haletait – le draegloth semblait la vomir et la respirer de nouveau –, Jeggred se tortilla comme un poisson prisonnier des mailles d'un filet.

Pendant ce temps, Oothoon le regardait d'un air railleur, un de ses tentacules caressait la boule qui s'était formée dans son estomac.

Même s'il parvint à en retirer certains lambeaux, l'obstacle

visqueux bloquait toujours l'entrée. Jeggred recula la tête de frustration en arrachant encore d'autres poils sur son crâne et hurla de rage et de chagrin mais recouvra finalement ses esprits.

La Maîtresse est sage, se dit-il. Elle avait prévu cette éventualité.

Et elle lui avait donné un ordre précis : un ordre qu'il devait se hâter d'accomplir avant que le garde aboleth du couloir revienne avec des renforts.

Jeggred se libéra complètement de la masse visqueuse qui obstruait l'entrée de la salle, puis remonta en nageant aussi vite que possible le couloir pour trouver le moyen de sortir du palais-stalagmite.

Chapitre 21

Pharaun écouta sans émotion le récit que Jeggred lui raconta en pantelant. Le draegloth était trempé et n'avait pas encore complètement évacué toute l'eau qui remplissait ses poumons. Son souffle proche du gargouillis aurait même pu être considéré comme un sanglot si la créature n'avait pas été un draegloth.

— Elle a été dévorée, déclara Jeggred, la tête basse et ses quatre bras pendant mollement sur ses flancs. Maîtresse Quenthel est morte !

— Par ta faute, lui dit Pharaun en regardant froidement le demi-fiélon.

Ce commentaire aurait normalement incité Jeggred à bondir sur le mage pour l'étriper, mais il demeura aussi immobile qu'un rothé attendant la mort.

Danifae, qui se tenait dans le tunnel courant à côté de la rivière, lança un regard à Pharaun.

— Tu crois ça possible ? lui demanda-t-elle. Même sans ses sorts, Maîtresse Quenthel aurait dû être capable de se défendre face aux aboleths. Son armure et ses enchantements auraient dû la protéger de...

— Jeggred a déclaré qu'elle avait été complètement avalée, l'interrompit Valas. Elle ne pouvait rien faire.

En entendant les paroles du mercenaire, Jeggred s'affaissa davantage. Il se ramassa au sol et enroula ses petits bras autour de ses jambes ; son regard vide était rivé sur la rivière souterraine.

Pharaun acquiesça intérieurement. Jeggred lui avait raconté ce qui s'était passé dans la cité aboleth, le mage était de plus en plus persuadé que le draegloth croyait véritablement que sa maîtresse était morte.

Danifae lui effleura le bras.

— Qu'allons-nous faire, Maître Pharaun ? lui demanda-t-elle. Vous êtes maintenant notre chef ; c'est à vous de décider de la suite de notre mission.

Pharaun vit la façon dont Danifae regarda Valas – comme si elle s'attendait que le mercenaire défie le mage pour prendre la tête de leur groupe.

Valas remarqua la même chose, grogna puis haussa les épaules.

— En effet, dit l'éclaireur en croisant le regard de Pharaun. Que faire maintenant ? Continuer à chercher le vaisseau du chaos... ou retourner à Menzoberranzan ?

Pharaun répondit sans attendre.

— Nous obéissons encore aux ordres de la Mère Matrone, leur répondit-il brusquement, et j'obéis moi-même aux ordres de l'Archimage de Menzoberranzan. À moins de recevoir des ordres contraires, nous allons poursuivre notre quête afin de découvrir ce qui est arrivé à Lolth. Et nous devons par conséquent retrouver ce navire.

— Nous tous ? lui demanda Danifae.

Pharaun la dévisagea.

— Étant donné que tu n'as pas respecté ta part de notre marché, lui dit-il lentement en attendant sa réaction, je ne vois pas pourquoi je respecterais la mienne.

Le regard de Danifae s'embrasa, la drow perdait toute contenance.

— Mais tu avais promis ! cracha-t-elle.

Détectant la tension subite entre les deux elfes noirs, Jeggred leva les yeux et poussa un grognement sourd. Le regard de Valas allait et venait entre Pharaun et Danifae.

— Promis quoi ? demanda le mercenaire.

Pharaun ne répondit pas à sa question.

— Toi aussi tu avais promis, lui rappela à voix basse le Maître de Sorcere. (Il tapota le livre de sorts qu'il avait étudié plusieurs heures auparavant.) Lorsque tu t'es éloignée sournoisement pour parler à Quenthel, tu as vraiment cru que je ne vous écouterai pas ?

Danifae serra subitement les poings. Pharaun s'attendit presque qu'elle tape du pied et se retourne pour partir, mais elle desserra peu à peu les poings. Elle lui lança un regard pénétrant comme pour deviner ses pensées, puis fit jouer ses longs cheveux blancs et lui adressa une moue boudeuse.

— Tu t'attendais depuis le début à ma trahison, lui lança-t-elle. Tu savais que cela contribuerait à rendre Quenthel plus sûre d'elle. Elle n'aurait même pas rencontré Oothoon si je...

Pharaun l'interrompit en s'éclaircissant la voix. Il pencha la tête vers Jeggred qui venait de se relever, prêt à bondir.

— Tu disais quoi ? grogna le draegloth.

— Rien, répondit Danifae d'un ton doux et séducteur en adressant un sourire au draegloth. Pharaun a essayé de faire parler Oothoon pour apprendre la localisation du vaisseau du chaos, mais il n'a rien appris. Il savait que Quenthel serait capable de réussir là où il avait échoué... et il était donc jaloux. Il projetait de discréditer ta maîtresse en annonçant à ta Mère Matrone, si jamais il parvenait à reprendre contact avec Menzoberranzan, que c'était lui – et pas

Quenthel – qui avait trouvé la position du bateau.

Jeggred réfléchit un instant à ses paroles. Puis il gronda féroceement en montrant les crocs.

— Il aurait menti, grogna-t-il en finissant par comprendre. Pharaun aurait fait passer la maîtresse pour une femelle stupide.

Pharaun fit un petit geste de la main dédaigneux afin de dissimuler le véritable geste qui venait d'activer un sort de protection incanté à voix basse.

— Il ne faut pas s'énerver, dit-il à Jeggred. Ce n'est que de la... politique. Tu aurais fait la même chose si tu étais à ma place. N'importe quel drow aurait fait la même chose.

Ses propos ne l'apaisèrent pas. Jeggred gronda en direction de Pharaun et posa brutalement ses grosses mains sur la poitrine du mage : son geste était toutefois peu enthousiaste car il n'avait pas sorti ses griffes. Le sort de protection que Pharaun avait lancé scintilla légèrement en absorbant la force du coup. Le pire était cependant le souffle infect du draegloth : ce dernier soufflait sur le visage de Pharaun pour tenter de lui faire baisser les yeux. Le demi-fiélon se ramassa de nouveau et se détourna de lui pour reprendre sa bouderie.

Le Maître de Sorcere aperçut Valas rengainer ses kukris – il s'était déplacé silencieusement dans le dos de Jeggred. Pharaun plissa un sourcil, puis remercia le mercenaire d'un petit signe de tête. Il ne l'avait pas vu s'avancer ni dégainer ses dagues aux lames courbes, et il était satisfait que l'éclaireur de Bregan D'aerthe ait choisi de le soutenir face au draegloth.

— Quant à l'offre que je t'avais faite, poursuivit Pharaun en se tournant vers Danifae, elle tient toujours. C'est juste qu'il ne serait pas très... opportun que tu nous quittes maintenant. Notre groupe est réduit en nombre et je pourrais avoir besoin de toi.

Danifae se redressa, les mains posées sur les hanches, son geste exprimait à la fois l'invitation et le défi.

Il est intéressant de noter la rapidité avec laquelle elle change de partenaire maintenant que Quenthel a disparu, pensa le mage.

— Mais la question demeure la même, dit-elle. Que faisons-nous maintenant ?

— Nous allons essayer de nouveau d'obtenir la localisation du vaisseau du chaos auprès d'Oothoon, répondit Pharaun en se penchant pour ranger son grimoire de sorts dans son sac à dos. Ou je devrais plutôt dire que c'est *moi* qui vais essayer. Je retourne à Zanhoriloch. Mais seul cette fois-ci.

— Tu es fou ? demanda Valas en secouant la tête. Tu vas disparaître dans l'estomac d'Oothoon, comme Quenthel avant toi. Que ferons-nous alors ?

Pharaun haussa les épaules.

— Je suppose que vous serez libres de faire ce que vous désirez, répondit le mage. (Il adressa un clin d'œil à Danifae et poursuivit.) Ce qui signifie que tu pourras aller... où bon te semble. Ton ancienne maîtresse réapparaîtra peut-être pour profiter de nouveau de tes talents ou notre courageux mercenaire choisira peut-être de t'escorter. (Il rit et tapota son sac à dos.) Mais ne vous inquiétez pas. J'ai préparé une petite surprise magique aux aboleths. Mes souvenirs ne seront pas *consommés* par Oothoon.

Danifae lui adressa une moue railleuse.

— J'espère que tu ne te trompes pas, lui dit-elle.



Pharaun ne perdit pas un instant pour se préparer. Il enfila un gant de cuir qu'il utiliserait pour lancer un sort bien particulier une fois arrivé à Zanhoriloch, et il s'assura que ses baguettes étaient à portée de main. Puis il lança rapidement deux sorts de protection. Le premier le protégerait de toute tentative des aboleths de dominer son esprit. Le second créa huit images illusoires de lui-même qui imitaient chacun de ses mouvements.

Les neuf Pharaun saluèrent ses compagnons en souriant et Valas leur répondit. Le deuxième Pharaun en partant de la gauche – le véritable Pharaun – lança le sort qui lui permettrait de respirer sous l'eau. Ses doubles l'imitant à la perfection, il s'avança dans la rivière et, l'eau glacée lui recouvrant la tête, prononça le mot de commande qui le téléporterait dans la salle d'audience d'Oothoon.

Son arrivée prit la matriarche complètement par surprise. Oothoon se prélassait dans son alcôve et admirait une grosse perle noire qu'elle tenait dans un de ses tentacules. Avec l'apparition subite de Pharaun et de ses huit doubles illusoires dans la salle, elle tressaillit puis enroula rapidement son appendice autour de la perle en rapprochant l'objet précieux de son corps.

Un autre aboleth se trouvait dans le couloir en spirale et gardait l'entrée. Il plissa ses trois yeux de surprise en voyant apparaître les neuf drows dans la salle d'audience, mais il réagit avec la rapidité d'un soldat aguerri. Un coup puissant de sa grosse queue le propulsa dans la salle. Une des images de Pharaun disparut dans un crépitements d'énergie magique lorsque l'aboleth la déchiqueta en l'attaquant aussi rapidement et sauvagement qu'un requin.

Le garde aboleth se retourna pour porter une nouvelle attaque et Pharaun leva sa main gantée. Il l'agita en lançant une invocation avec son autre main dans le langage secret de sa race. Une main énorme à

la peau noire apparut dans l'eau. Les doigts écartés, elle stoppa le garde puis s'enroula autour de son corps. Elle serra la créature, ses tentacules pressés contre son corps. Le garde, pratiquement aveuglé par un doigt qui recouvrait deux de ses yeux, gargouilla de rage et mordit la paume de la main magique qui était pressée sur sa gueule qui s'ouvrait sous son ventre. La main était toutefois composée d'énergie arcanique, pas de chair, et la tentative du garde s'avéra inutile. L'aboleth s'agita désespérément entre les doigts de la main magique. Les viscosités recouvrant son corps troublaient l'eau autour de lui.

Pharaun lança un ordre mental à la main et cette dernière transporta le garde à l'extérieur de la salle, dans le couloir.

Ces actions se déroulèrent en l'espace de quelques secondes. Après avoir chassé le garde, Pharaun se retourna sans attendre – ses images l'imitaient toujours – et lança un puissant enchantement en direction d'Oothoon. Une vague d'énergie magique agita l'eau autour de la matriarche aboleth et, quelques instants plus tard, Pharaun vit ses tentacules se relâcher. Se méfiant d'elle malgré son enchantement, le mage s'adressa à Oothoon en signant afin de mettre à l'épreuve les effets de son charme. Si le sort fonctionnait, elle serait très enthousiaste de bavarder avec son « vieil ami » Pharaun.

— Je te prie d'excuser ma soudaine intrusion, lui dit-il en signant, mais je voulais savoir où en était notre projet commun. J'ai entendu dire que Quenthel était venue te voir et que tu l'as consommée. Est-ce que tu vas maintenant tenir ta promesse et me dire où se trouve le vaisseau du chaos ?

Oothoon regarda dans le couloir, son garde avait disparu, puis reporta son attention sur le mage.

— Ta « prêtresse » ne possédait aucune magie.

Pharaun avait anticipé cette réponse.

— Je suppose que tu as découvert dans ses souvenirs que Lolth est... indisponible pour le moment, signa-t-il. La déesse se réveillera néanmoins tôt ou tard et tu pourras alors utiliser tous les sorts que tu as acquis.

— Je n'ai pas consommé Quenthel. Elle ne méritait pas d'être dévorée.

Pharaun fronça les sourcils.

— Mais celui qui l'accompagnait est revenu vers nous en nous affirmant que tu l'avais dévorée. Il t'a même vue l'avalér.

— La créature à quatre bras a vu ce que je voulais bien lui montrer, déclara Oothoon, ses tentacules s'agitant dans l'eau, la bouche grande ouverte – un large sourire de l'avis du mage.

Pharaun s'arrêta un instant. Il avait entendu dire que les aboleths

possédaient des pouvoirs mentaux capables de créer des illusions. Il semblait qu'Oothoon avait utilisé cette faculté pour tromper Jeggred. Était-elle en train de faire la même chose en ce moment même avec Pharaun ? La salle d'audience et le couloir étaient-ils véritablement désertés par les gardes comme il le croyait ?

Le mage avait sur lui un onguent qui, frotté sur les paupières, permettait de révéler instantanément les illusions ; il fallait cependant prononcer les paroles du sort qui activait ses pouvoirs. Mais l'utilisation de cet onguent le contraignait à plonger la main dans une poche de son *piwafwi* et de fermer brièvement les yeux. Si des gardes, protégés par une illusion, l'entouraient, le moment était idéal pour utiliser son onguent de vision véritable.

Il choisit néanmoins de faire confiance aux sorts avec lesquels il s'était déjà protégé. Sept de ses images miroirs flottaient encore dans l'eau à ses côtés. S'il venait à être attaqué par surprise, il avait une chance sur huit d'être la cible.

Quant à la matriarche aboleth, elle semblait plutôt décontractée. Oothoon se prélassait dans son alcôve, sa seule préoccupation consistant à serrer la perle noire contre son ventre. Elle n'avait pas appelé d'autres gardes pour remplacer celui que Pharaun avait paralysé ou fait de gestes menaçants. Le mage s'inquiétait probablement pour rien. Son sort de charme avait visiblement fonctionné. Il décida de mettre encore plus à l'épreuve son charme en posant une question à laquelle l'aboleth ne pourrait que répondre si elle était effectivement charmée.

— Où se trouve Quenthel en ce moment ? demanda Pharaun.

— Elle est partie à la recherche du vaisseau du chaos.

— Tu lui as dit où il se trouvait ?

La matriarche aboleth se contenta de regarder fixement le mage, mais son silence était suffisant.

Pharaun regarda rapidement tout autour de lui et aperçut les dernières pièces de ce puzzle énigmatique. Dans l'entrée, il vit une petite poignée de fils gluants qui provenait sans doute d'une toile d'araignée visqueuse. Il remarqua également, dans le lit d'algues sur lequel était posé le ventre d'Oothoon, le goulot d'une bouteille de vin. Tout ce que Jeggred avait vu n'était pas du domaine de l'illusion : Quenthel avait délibérément utilisé son sceptre pour le bloquer dans le couloir. Puis après avoir obtenu ce qu'elle désirait auprès de l'aboleth, elle avait dissous l'obstacle avec de l'alcool.

Quenthel et Oothoon avaient toutes deux berné Jeggred – et Pharaun – en jouant une scène élaborée et à moitié illusoire. Oothoon attendait sa récompense depuis le début. Elle savait que le mage, dès qu'il apprendrait la « mort » de la haute prêtresse, reviendrait la voir...

... et elle le consommerait.

Pharaun leva les mains pour lancer un sort, mais avant d'avoir pu achever son incantation, la perle qu'Oothoon serrait sur son ventre se rapprocha rapidement de lui – le *vrai* lui, pas un de ses doubles illusoires. Avant de frapper sa poitrine, Pharaun prit conscience de ce qui venait de se passer. La matriarche aboleth avait dû placer la perle dans sa bouche pour la cracher dans sa direction, son action dissimulée par une illusion.

La perle frappa sa poitrine et explosa bruyamment en chassant l'eau de ses poumons, et ses oreilles bourdonnèrent subitement. Étourdi, incapable de parler ou de faire le moindre geste, il flotta mollement dans l'eau, ses images miroirs dissipées par la déflagration sonore. Malgré sa faiblesse, ses vertiges et son incapacité de bouger, une partie de son esprit parvint néanmoins à saisir l'ironie de sa situation. Il s'était préparé à étourdir l'aboleth avec un sort et la matriarche venait de le vaincre avec la même forme de magie. Ce qu'il avait cru être une « perle » était en réalité une des billes de force magiques de Quenthel.

Oothoon n'avait donc pas succombé au pouvoir de charme de son sort. Et ses images miroirs ne l'avaient pas trompée ; Oothoon avait réussi à percer ses illusions puisqu'elle avait choisi le véritable Pharaun sur lequel lancer la bille de force. Elle avait joué avec la vérité depuis le début afin de l'attirer comme un insecte au milieu de sa toile de duplicités.

Oothoon s'extirpa précipitamment de son alcôve et se dirigea vers Pharaun, toujours immobile dans l'eau. La mâchoire grande ouverte, elle aspira Pharaun à l'intérieur de sa gueule. Encore étourdi par l'explosion de la bille de force, le mage n'eut même pas la force de hurler au moment où les mâchoires de l'aboleth se refermèrent sur lui. Les ténèbres l'étreignirent et les dents acérées de la créature aquatique commencèrent à pénétrer ses chairs.

Chapitre 22

Halisstra se tenait à côté d'un arbre à trophées, la poignée de son épée chantante aux lèvres. Après avoir tué l'araignée de phase deux nuits plus tôt, les prêtresses lui avaient permis de garder l'épée brisée ainsi que le bouclier et la cotte de mailles de Seyll. Elles lui avaient également redonné la broche de sa Maison – Halisstra l'avait fourrée dans une poche au lieu de l'accrocher à son *piwafwi* – et les autres objets et anneaux magiques qui lui appartenaient. Elle possédait encore sa lyre magique mais, comme les autres objets originaires de l'Outreterre, elle rechignait à l'utiliser et s'intéressa plutôt à la poignée flûtée de l'épée de Seyll. Ses doigts dansaient sur la poignée : l'elfe noire essayait de créer une note qui correspondait à l'atmosphère des bois enneigés et des nuages, aussi fins et blancs que ses cheveux, qui flottaient paresseusement dans le ciel.

Ryld était assis en tailleur sur un rondin à quelques mètres d'elle et aiguisait son épée courte. Il plissait les yeux à cause de l'éclat du soleil matinal, et cela malgré l'endroit ombragé qu'il avait choisi. Son dos était appuyé contre un gros rocher, les branches d'un arbre tombaient au-dessus de lui. Il luttait manifestement encore contre sa peur des grands espaces – l'étendue infinie du ciel provoquait chez lui un malaise.

Au bout d'un moment, les raclements constants et irréguliers de la pierre à aiguiser du maître d'armes agacèrent Halisstra qui finit par baisser son épée chantante.

— Ryld, lui dit-elle, exaspérée. Si tu dois vraiment faire ça ici, est-ce que tu pourrais au moins essayer de suivre le rythme de ma musique ?

Étonné, Ryld leva la tête.

— D'accord, répondit-il. (Il sortit de sa petite niche sylvestre, se leva et rengaina son épée courte dans son fourreau. Puis il jeta un regard mauvais en direction de la forêt.) On va rester longtemps ici ?

— Une dizaine, un mois... un an peut-être, répondit Halisstra. Je dois tout apprendre de la foi d'Eilistraée.

— Ça va prendre toute une vie, lui dit Ryld avec aigreur.

— Peut-être, répliqua Halisstra avec un haussement d'épaules. Mais rien ne t'oblige à rester. Tu peux repartir à Menzoberranzan ou

essayer de retrouver Quenthel et les autres... ou même repartir pour les Abysses. C'est comme tu veux.

Ryld lui lança un regard étonné.

— Je veux rester auprès de toi, lui dit-il.

En voyant l'éclat de son regard – les humains auraient nommé ça de « l'amour » –, Halisstra se calma.

— J'en suis heureuse, dit-elle. Pas seulement pour moi, mais également pour toi. La Vierge Noire peut également t'étreindre si tu la laisses faire. Eilistraée peut te faire découvrir une joie indescriptible. Nous, les drows, sommes enfermés dans l'Outreterre depuis trop longtemps et l'heure est venue de reprendre notre place légitime sous le soleil... par la force de nos épées si nous le devons.

Ryld ne répondit rien et regarda l'arbre à trophées. Halisstra suivit son regard et vit qu'il lorgnait une niche en forme d'épée dans laquelle étaient posées deux têtes, l'une sur l'autre. C'étaient des crânes, quelques touffes de cheveux noirs y étaient encore accrochées, et le maxillaire du crâne supérieur s'était détaché. À en juger par leur forme, ils étaient humains, mais la bouche et la mâchoire du crâne supérieur étaient légèrement saillantes, et ses canines un peu plus grosses que la moyenne. La vue de ce spectacle parut rendre mal à l'aise le guerrier vétéran, une chose étrange puisque Ryld avait assurément vu des choses bien plus horribles au cours de sa carrière de maître d'armes de Melee-Magthere. Ryld détourna brusquement le regard.

— Pourquoi Eilistraée ? demanda-t-il. Pourquoi ne pas vénérer... Kiaransalee [1](#) ou Selvetarm ? J'aurais pu au moins agir parmi ses fidèles. Ou tu penses peut-être que le champion de Lolth a subi le même sort que sa maîtresse ?

— Selvetarm protège encore Lolth, répondit Halisstra. Vhaeraun n'a pas réussi à le vaincre.

— Comment le sais-tu ? demanda Ryld en plissant les sourcils.

— La nuit dernière, Uलयara a réuni les prêtresses pour accomplir un chant arcanique. La scrutation qu'elles ont lancée a pénétré dans les profondeurs des Abysses et Uलयara a réussi à apercevoir brièvement la pierre noire qui scelle l'entrée du temple de Lolth. Selvetarm, sous son apparence arachnide, était prostré devant le temple, blessé, son épée et sa masse dans les mains. Il a peut-être vaincu Vhaeraun... ou il a peut-être simplement, et temporairement, repoussé l'autre dieu. Uलयara aurait peut-être pu en apprendre davantage, mais l'eau de son bassin scrutatoire s'est dissipée dans un bouillonnement.

Ryld lança un juron à voix basse.

— La nuit dernière ? lui dit-il. C'était donc ça les chants que j'ai

entendus. Pourquoi ne m'en as-tu pas parlé plus tôt ?

Halisstra haussa les épaules.

— Est-ce que cela aurait changé quelque chose ? lui demanda-t-elle. Je suppose que tu ne comptes pas rapporter ces informations à Quenthel, n'est-ce pas ?

Ryld lui adressa un sourire amer.

— Non, je ne le ferai pas... même si je le pouvais, répondit-il. Elle m'accuserait d'être un déserteur et commanderait à ses vipères de planter leurs crocs dans mes chairs. Et je serais mort avant même d'avoir pu prendre ma propre défense. Je désire simplement que tu ne me laisses pas dans l'ignorance. (Il s'arrêta puis fronça les sourcils.) Comment Uluyara savait-elle que le temple de Lolth était condamné ?

— Je le lui ai dit, déclara Halisstra. Je lui ai tout dit. Au sujet de notre voyage dans les Abysses sous forme astrale, du Silence de Lolth et de l'affrontement entre Vhaeraun et Selvetarm ; je lui ai même parlé de la chute de Ched Nasad. Elle sait tout.

Ryld opina lentement du chef.

— Ça ne devrait pas me surprendre au vu de ta conversion, mais je le suis tout de même, lui dit-il. Révéler autant de choses à des prêtresses que tu comptais, il y a encore quelques jours, parmi tes ennemies me paraît être...

Lorsqu'il se rendit compte qu'il s'adressait peut-être à une prêtresse, il baissa les yeux. Hésitant encore sur la façon de terminer sa phrase, Halisstra comprit sa gêne.

— Comme une trahison ? lui demanda-t-elle. Une trahison ? Je m'en moque car Lolth est morte... ou le sera bientôt.

— Et tu t'es rangée dans le camp qui sortira, selon toi, victorieux, lui dit Ryld. (Il acquiesça.) Je suppose que c'est un acte sensé.

Halisstra poussa un soupir en se demandant si Ryld finirait un jour par comprendre.

— C'est bien plus qu'une stratégie de ma part, lui dit-elle. Eilistraée est la seule déesse à offrir de l'espoir aux drows. Avec la disparition de Lolth et la faiblesse de ses prêtresses, les cités elfes noires de l'Outreterre vont tomber, les unes après les autres. Bientôt, des centaines, ou peut-être des milliers, voire des dizaines de milliers, de drows vont sortir à flots de l'Outreterre à la recherche d'un refuge. Les prêtresses d'Eilistraée vont leur offrir ce refuge. Elles aideront à guider notre peuple dans la lumière. Elles apprendront aux drows à s'emparer de leur place légitime dans ce monde – pas seulement pour y *survivre*, mais pour y prospérer. Nous allons enfin pouvoir revendiquer notre héritage à la surface. Regarde ce que les Dames Noires d'Eilistraée ont réussi à accomplir jusqu'ici ; elles ont éliminé les monstres de cette forêt pour la rendre habitable. Nous sommes en

train de créer un nouveau foyer dans le Monde du dessus, un foyer dans lequel les drows pourront vivre en harmonie les uns avec les autres. Un foyer, une patrie, que nous défendrons avec notre magie... et nos lames. Je ne vois pas de cause plus noble que celle-ci !

Ryld, le regard de nouveau posé sur l'arbre à trophées, marmonna quelque chose à voix basse. Halisstra crut l'entendre dire « c'est comme nettoyer les quartiers pauvres », mais elle avait dû se tromper car ses paroles n'avaient aucun sens.

— Ryld, lui dit-elle, es-tu sûr de...

— Silence ! souffla Ryld en signant subitement. J'ai entendu des voix dans les bois. Des voix humaines. Elles se rapprochent de nous.

Inquiète, Halisstra saisit la corne à sa ceinture. Devait-elle l'utiliser pour avertir les autres prêtresses ? Après tout, c'était pour cette raison précise qu'elle avait été dépêchée à la périphérie du temple : pour monter la garde. Uluyara l'avait avertie que des humains s'aventuraient parfois dans les profondeurs du bois de Vélar – des aventuriers qui ne faisaient aucune distinction entre les fidèles d'Eilistraée et les drows de l'Outreterre. Les humains tuaient à vue tous les elfes à la peau d'ébène qu'ils croisaient.

Mais le son de la corne avertirait également les humains de la présence de Halisstra ; et ils étaient proches. Il était préférable d'évaluer la situation en se cachant et de se charger elle-même des humains. Ryld pourrait l'aider et apporterait même un élément de surprise supplémentaire.

— Cache-toi, lui dit-elle. Je vais les défier. Toi, attends mon signal.

Ryld hocha la tête et fit glisser silencieusement son épée large hors de son fourreau dorsal. Il en profita également pour rabattre la capuche de son *piwafwi* sur sa tête. Il se glissa dans les broussailles et s'immobilisa complètement : une nouvelle ombre rejoignait ses sœurs. Dans l'intervalle, Halisstra chanta un sort à voix basse et lança un sort d'invisibilité. Puis elle attendit, son épée chantante en main.

Les humains étaient courageux, ou alors très stupides. Ils avançaient dans les bois d'un pas lourd – leurs bottes craquaient dans la neige – et parlaient à voix haute – à les entendre, leurs voix paraissaient néanmoins tendues. Ils poussèrent même quelques grognements comme s'ils transportaient une charge lourde. Lorsqu'ils atteignirent le pied de l'arbre à trophées à la périphérie des broussailles, Halisstra vit deux hommes, de grosses haches dans le dos, qui portaient un corps étendu sur une cape qu'ils tenaient entre leurs mains.

Le corps d'une femelle drow.

Et pas n'importe quelle drow puisqu'elle portait le symbole

eilistraéen de la lune et de l'épée sur une chaîne autour du cou ainsi que plusieurs petites épées miniatures qui pendaient à un anneau à sa ceinture à l'instar d'un trousseau de clés.

— Qui êtes-vous ? cria Halisstra en dissipant son sort d'invisibilité. Qu'est-il arrivé à cette prêtresse ?

Elle avait levé son épée chantante ; pas parce que les hommes paraissaient menaçants, mais parce qu'elle devrait agir rapidement pour soigner la prêtresse si elle était encore en vie. Elle s'approcha, toucha la gorge de la femelle et comprit qu'il était trop tard pour l'aider. Sa peau était froide et les battements de son cœur s'étaient tus. Ses yeux fermés ne se rouvriraient plus jamais.

Les deux humains étaient minces et musclés : ils avaient des cheveux blonds et une peau plus hâlée que la plupart de leurs congénères – ce qui supposait des ancêtres drows dans leur lignée. Le plus âgé des deux inclina la tête en voyant Halisstra. Il ne pouvait pas faire mieux à cause du cadavre de la prêtresse qu'il tenait toujours sur la cape tendue. Lorsque Halisstra le salua également, les deux hommes posèrent doucement leur fardeau sur le sol enneigé.

— Nous venons de Bourgvélar, déclara le plus vieux des deux. Je suis bûcheron et je me nomme Rollim ; et voici mon fils Baeford. Nous étions en train de couper du bois près des Collines hurlantes lorsque nous avons entendu le cri à l'aide d'une femme. Nous avons suivi le son de sa voix – un certain temps dans les bois car son cri devait être d'origine magique – et avons trouvé cette Dame Noire à l'extérieur d'une grotte. Elle était aux portes de la mort et respirait avec difficulté, et rapidement. Elle ne pouvait plus parler, mais elle parvint tout de même à signer. Elle a dit qu'elle avait été attaquée dans les Royaumes du Dessous et qu'elle avait besoin de revenir au temple.

Halisstra regarda le cadavre de la prêtresse. C'était pour elle une étrangère, mais Halisstra avait deviné la nature de sa mission en voyant les petites épées miniatures qui pendaient à sa ceinture. Elle voyageait comme missionnaire dans l'Outreterre et portait la foi d'Eilistraée aux drows qui vivaient sous terre. Les petites épées, des « clés », étaient remises aux fidèles afin qu'ils puissent s'en servir plus tard pour accéder au temple.

— Vous savez quelle créature l'a attaquée ? demanda Halisstra.

Rollim fronça les sourcils et répondit.

— Ce n'est pas une créature, ma dame, dit-il, mais une personne. Lorsqu'elle nous a raconté son histoire, elle a utilisé le signe « elle ». Le signe correspondant à la description d'une femelle drow.

Halisstra tressaillit.

— Avez-vous vu cette autre drow ? demanda-t-elle.

— Non, répondit Rollim. Il n'y avait au sol que les empreintes de

la Dame Noire... et nous n'avons pas osé pénétrer dans la grotte. L'autre doit encore s'y trouver.

— Elle a été poignardée dans le dos, marmonna Halisstra en regardant la prêtresse défunte. C'est si typique.

Derrière les deux humains qui avaient le dos tourné à la cachette de Ryld, elle vit les mains noires du maître d'armes signer rapidement.

— Ou alors elle a été abandonnée par ses compagnons et a dû se battre seule, lui dit-il.

Même si le visage de Ryld n'était qu'une ombre dans la capuche de son *piwafwi*, Halisstra vit que sa mine était renfrognée.

— Elle n'a pas été poignardée, déclara Baeford. Il n'y a aucune marque sur elle. (Il jeta un coup d'œil plein d'appréhension sur le cadavre.) Elle a dû être tuée par de la magie.

Rollim passa sa grosse main calleuse dans ses cheveux trempés de sueur et parsemés de sciure.

— Si ça avait été une blessure ordinaire, dit-il, nous aurions pu peut-être faire quelque chose, comme par exemple poser une attelle sur un os fracturé ou étancher l'écoulement du sang d'une blessure infligée par un coup de hache. Mais là... (Il frissonna.) Elle est morte au moment où nous l'avons couchée sur la cape.

— Vous avez bien fait de la conduire ici, leur dit Halisstra en acquiesçant. Je suis sûre que les prêtresses vont récompenser votre...

— Elles l'ont déjà fait, dit Rollim. (Il leva sa main droite, la paume vers le haut, en direction du ciel en un geste révérencieux, puis la baissa.) Si les Dames Noires n'avaient pas été là, mon Baeford ne serait pas à mes côtés aujourd'hui. Il a eu la variole peu après sa naissance et a failli en mourir, mais Eilistraée l'a guéri. (Il regarda la prêtresse défunte et prit une expression sombre.) J'aurais simplement voulu pouvoir payer de retour cette gentillesse.

Baeford, le visage criblé de marques de petite vérole, s'agita nerveusement.

— Ma Dame, demanda Baeford, devons-nous la transporter jusqu'au cercle sacré ?

La dernière chose qu'il désirait était manifestement de porter de nouveau le cadavre.

— Non, répondit Halisstra. Je la conduirai là-bas. Vous pouvez partir.

— Vous allez la porter seule ? demanda Rollim en plissant un sourcil.

Il s'inclina précipitamment en voyant le regard de Halisstra. Elle n'appréciait pas encore qu'un mâle puisse mettre en doute son autorité.

— C'est vous qui décidez, déclara rapidement Rollim. (Il se tourna

vers son fils.) Allez, Baeford. Nous avons fait tout ce que nous pouvions.

Les deux humains s'éloignèrent et Ryld sortit des broussailles.

— Je les suis ? demanda-t-il en signant.

Halisstra secoua la tête.

— Non, lui dit-elle. Il y a quelque chose qui cloche dans cette histoire ; le plus jeune l'a senti lui aussi sans toutefois savoir ce que c'est. Mais ils n'ont aucun lien avec le meurtre de cette prêtresse.

Elle s'agenouilla à côté du cadavre et souleva légèrement le corps pour examiner son dos. Comme Baeford l'avait dit, il n'y avait aucune trace de blessure visible. La peau de la prêtresse était intacte et sa tunique et ses bottes portaient uniquement des traces de voyage ordinaires. Comme toutes les autres prêtresses d'Eilistraée, notamment celles qui s'aventuraient dans l'Outreterre, elle portait une cotte de mailles. Ses maillons étaient eux aussi intacts et son épée était encore dans son fourreau.

Guidée par une intuition subite, Halisstra saisit la poignée de l'arme et la dégaina. L'épée glissa du fourreau avec aisance, sa lame acérée et nette – si elle l'avait utilisée, elle aurait été recouverte de sang. Halisstra se pencha une fois encore sur le cadavre de l'elfe noire pour rengainer l'arme et son visage se rapprocha de celui de la prêtresse. Elle repéra une légère odeur âcre, se rapprocha davantage et renifla. L'odeur était caractéristique des flammes sulfureuses des Abysses associées à une odeur moisie de toiles d'araignée.

— Qu'Eilistraée nous protège, souffla doucement Halisstra.

— Qu'y a-t-il ? demanda Ryld, tendu.

— Elle a été tuée par un yochlol, déclara Halisstra. Je détecte son odeur sur sa peau et dans ses cheveux.

Un éclat argenté illumina brièvement la clairière et Ryld dégaina son épée large. Il prit une position défensive et scruta la forêt.

— Tu penses qu'il l'a suivie jusqu'ici ? demanda-t-il en serrant les dents.

— J'en doute.

En répondant au guerrier, Halisstra desserra la mâchoire de la défunte. Elle s'ouvrit facilement. Sa mort remontait tout au plus à quelques heures. Comme Halisstra le soupçonnait, l'odeur s'avéra plus forte une fois la bouche du cadavre ouverte. Le yochlol avait dû adopter une forme gazeuse et remplir les poumons de la prêtresse pour l'étouffer – elle avait été incapable de se défendre avec ses armes ou ses sorts. Ce qui signifiait que le yochlol s'était rapproché d'elle et l'avait attaquée par surprise. La créature avait réussi une telle chose en utilisant un sort pour dominer son esprit ou en adoptant sa forme la plus inoffensive, celle d'une femelle drow.

Une « drow » qui, d'après Halisstra, devait avoir prétendu vouloir rejoindre le culte d'Eilistraée. Le yochlol avait dû ensuite jouer avec la prêtresse en se raillant secrètement de son sort prochain et l'avait accompagnée dans la caverne qui menait au Monde du dessus. Puis elle l'avait attaquée et assassinée.

— Cette attaque n'est pas un hasard, en conclut Halisstra. Le yochlol l'avait choisie délibérément.

— Tu crois que le démon a été invoqué ? demanda Ryld, son front se plissant de plusieurs rides. S'il a été...

Le guerrier n'acheva pas sa question ; il n'avait pas besoin de le faire. Halisstra savait très bien à quoi il pensait. Les yochlols étaient des créatures démoniaques qui servaient la Reine des Fosses démoniaques. Les vestales de Lolth ne pouvaient apparaître dans le plan matériel que si elles étaient invoquées par leurs prêtresses. Il était cependant possible qu'un de ces yochlols se soit trouvé sur le plan matériel lorsque Lolth était devenue silencieuse et qu'il ait réussi à se libérer des liens de ses maîtresses.

Il était également possible que Lolth soit revenue du lieu où elle avait disparu et que ses prêtresses soient de nouveau capables d'utiliser leurs sorts.

— Uluyara doit le savoir, déclara Halisstra. (Elle s'avança d'un côté de la cape sur laquelle était étendue la prêtresse et saisit les deux bords.) Il faut conduire le cadavre jusqu'au temple – sur-le-champ !

1. Déesse drow de la vengeance et des morts-vivants ; la Dame de la Mort. (NdT)

Chapitre 23

Quenthel barbotait juste sous la surface du lac et attendait que les effets de son sort de respiration aquatique se dissipent. Lorsque ses poumons commencèrent à lui faire mal, elle souffla l'eau du lac qu'ils contenaient encore et sortit la tête de l'eau. Elle toussa légèrement et toucha la broche accrochée à sa poitrine. Elle s'éleva doucement dans l'air éclaboussé d'eau de la cascade et atteignit le tunnel en surplomb.

Jeggred était assis à l'intérieur, la mine défaite, et regardait le lac. Lorsqu'il l'aperçut, il écarquilla les yeux. Il poussa un cri de joie et se leva d'un bond. Sa tête cogna le plafond trop bas et une belle entaille déchira ses chairs. Il ne se préoccupa pas du sang qui coulait abondamment dans ses épais cheveux blancs et se mit à rire abondamment.

— Maîtresse ! aboya-t-il.

Quenthel se posa délicatement sur la saillie rocheuse à côté de lui. Elle se baissa et pénétra dans le tunnel. Jeggred bondit en avant en ouvrant en grand ses gros bras comme s'il allait véritablement l'étreindre. Le regard sévère de Quenthel et l'agitation de ses vipères le stoppèrent et il se ramassa à ses pieds. N'osant pas la toucher, il baisa le sol de pierre froid devant ses pieds en gémissant doucement.

Quenthel avait à moitié espéré que Jeggred lui demande comment elle avait réussi à échapper aux aboleths. Elle aurait aimé faire étalage de sa ruse. Mais le draegloth était bien trop terre à terre pour s'en soucier. Sa maîtresse avait été dévorée, puis elle réapparaissait en vie. Cela lui suffisait. Il pourrait de nouveau obéir à ses ordres, une chose qui le reconfortait.

Elle plia les doigts comme une araignée ses pattes, effleura son épaule et observa sa crinière de cheveux blancs onduler de plaisir. Puis elle s'intéressa à des affaires plus pressantes.

— Où sont les autres ? demanda-t-elle.

Jeggred indiqua le tunnel dans son dos.

— Dans une autre caverne, répondit-il. Par là.

Quenthel se baissa pour éviter de cogner le plafond et s'avança dans le tunnel. Jeggred la suivit en baissant docilement la tête et lui indiqua le chemin du doigt chaque fois qu'elle s'arrêtait. Le plafond se releva peu à peu et ils purent de nouveau avancer sans voûter les

épaules. Ils remontaient la rivière dans la direction par laquelle ils étaient arrivés. Quenthel entendit le son de plusieurs voix devant elle, dont celle d'un mâle et la voix bien reconnaissable de Danifae grâce à son intonation. Quenthel se souvint de l'existence d'une grande caverne juste devant. En entendant leurs voix résonner de cette façon, elle comprit qu'ils devaient probablement s'y trouver.

— Pourquoi étais-tu seul ? demanda Quenthel à Jeggred. Les autres t'ont laissé à cet endroit lorsque Pharaun n'est pas revenu ?

Jeggred ne répondit pas immédiatement et elle se retourna pour le regarder. Le draegloth fronça les sourcils, embarrassé.

— Mais le mage est revenu, répondit-il.

Quenthel serra les dents d'agacement et sentit son fouet-serpent s'agiter contre sa jambe. Son neveu s'avérait parfois des plus stupides.

— Je sais bien qu'il est revenu après son premier entretien avec Oothoon, dit-elle. Je me référais à sa seconde visite dans...

Lorsqu'elle entendit une troisième voix, une voix qu'elle reconnut immédiatement, Quenthel s'arrêta si brusquement que Jeggred la bouscula. Elle était tellement surprise d'entendre le son de cette voix qu'elle ne pensa même pas prendre son fouet pour punir la faute du draegloth. Elle jura à voix basse – en direction de sa déesse silencieuse – puis se précipita en avant en gravissant tant bien que mal la petite pente qui reliait la rivière à la caverne d'où provenaient les voix.

L'entrée de la caverne était étroite et Quenthel fut contrainte de se glisser, non sans mal, à côté d'une stalagmite en forme de champignon pour pénétrer à l'intérieur. Elle vit tout d'abord Valas et Danifae assis sur une petite saillie rocheuse. Les deux elfes noirs partageaient un pain de champignons pressés de la forme d'une brique. Elle vit le troisième drow un instant plus tard. Ce dernier se tenait à quelque distance des autres, un petit objet sphérique levé devant un de ses yeux pendant qu'il incantait un sort.

L'ouïe de Quenthel ne l'avait pas trompée. Pharaun était vivant, entier, aucune marque de dent aboleth sur le corps.

— Ah ! Maîtresse ! lança le Maître de Sorcere en interrompant son sort. (Il baissa la sphère de verre.) J'étais en train de lancer un sort pour m'aider à vous retrouver.

Quenthel, bouche bée, demeura immobile dans l'entrée de la caverne. Ses serpents avaient même cessé de gigoter et s'étaient raidis, surpris, les yeux écarquillés. Valas et Danifae levèrent la tête dans la direction de Quenthel et la regardèrent, bouche bée également. La haute prêtresse prit alors conscience de l'expression stupide qu'elle devait afficher.

Pharaun rangea la sphère dans une poche de son *piwafwi*.

— Vous vous demandez pourquoi je suis toujours en vie ? lui dit-

il en posant la question qui la torturait. La réponse est simple : j'avais préparé un sort de contingence avant de partir pour Zanhoriloch. Je m'attendais à une surprise de la sorte de votre part, mais j'ai été tout de même étonné de voir que vous vous étiez séparée d'une de vos billes de force. Mais toute cette histoire a cependant été utile.

— Quel sort de contingence ? demanda Quenthel qui ne comprenait toujours pas.

Valas, qui s'était remis du retour de Quenthel qu'il croyait morte, croqua dans le pain de champignons et le mâcha goulûment. Danifae se leva d'un bond et descendit la petite saillie rocheuse en direction de Quenthel pour exprimer son soulagement et sa joie de voir sa maîtresse en vie. Quenthel regarda Pharaun, ignorant à la fois la prêtresse inférieure – qui s'était agenouillée devant elle – et Jeggred qui la pressait dans son dos pour regarder par-dessus son épaule.

— Vous voyez ? dit-il en grognant, son haleine répugnante soufflant dans son cou. Il est bien revenu.

— Avant de me téléporter à Zanhoriloch, j'ai lancé un certain nombre de sorts, expliqua le mage. Dont un sort de contingence qui devait me téléporter dans ces tunnels dans le cas où certains événements se dérouleraient. La condition pour activer le sort était simple et bien spécifique. Le sort de contingence devait prendre effet à l'instant même où un aboleth – dans mon cas, Oothoon – essaierait de me dévorer.

— *Oothoon l'a dévoré ?* demanda K'Sothra.

— *Tais-toi !* cracha Yngoth. (La vipère s'adressa à Quenthel :) *Dites-lui que vous vous y attendiez... que vous aviez pleine confiance dans ses ressources.*

— Je n'en attendais pas moins de toi, Maître Pharaun, lui dit Quenthel en souriant. Tu es vraiment plein de ressources.

Pharaun sourit également à Quenthel, son regard aussi glacial que celui de la haute prêtresse. Les regards qu'ils s'échangèrent annonçaient que les deux drows avaient dégainé leurs armes... et qu'ils les utiliseraient le moment venu.

— Merci, dit Pharaun en saluant son faux compliment. Vous êtes bien plus sage... Maîtresse... que je ne le pensais. Vous avez fait preuve d'une belle stratégie pour échapper aux aboleths. Votre « mort » a été intelligemment mise en scène. En ce qui concerne la ruse, vous avez l'esprit d'une vraie démonsse. Et je vous présente tous mes respects. Je suppose que vous êtes parvenue à obtenir la localisation du vaisseau en échange de ma vie ?

Quenthel fronça les sourcils. Le mage avait-il délibérément sifflé en prononçant son titre ? C'était comme s'il soupçonnait que les serpents étaient à l'origine de sa ruse. Ce qui était vrai en partie. Les

vipères lui avaient fait quelques suggestions, mais Quenthel avait rassemblé leurs idées pour en faire un plan des plus machiavéliques.

— *Bien sûr que c'était votre idée*, siffla Hsiv.

— *Nous sommes vos simples serviteurs*, ajouta Yngoth.

— *Vous êtes une prêtresse de la grande Reine Araignée et nous nous inclinons devant votre sagesse*, dit Zinda.

Quenthel acquiesça et caressa distraitemment la tête de la plus grosse vipère.

K'Sothra se tortilla pour regarder Hsiv.

— *Mais elle...*

— *Tais-toi !* l'interrompit la vipère plus âgée.

— *Oui, tais-toi !* répéta Quenthel, son agacement menaçant de remonter à la surface. *Avec vos jacasseries incessantes, je parviens à peine à m'entendre penser.*

Elle s'avança dans la caverne, Jeggred la suivant de près.

— J'ai en effet découvert la localisation du vaisseau du chaos, avoua Quenthel à Pharaun et aux autres. Il a sombré dans le lac des Ombres. (Elle se tourna vers Valas.) Je suppose que tu connais ce lac ?

L'éclaireur de Bregan D'aerthe continua à mâcher un instant – une chose qui agaça Quenthel, habituée à des réponses plus immédiates. Sa main se posa sur le manche de son fouet et elle s'apprêta à le faire claquer et flageller le mâle pour lui arracher une réponse lorsqu'il se leva finalement en avalant les derniers morceaux de pain encore présents dans sa bouche. Pourquoi ne pouvait-il pas réagir comme Danifae qui s'était reculée de un ou deux mètres ? Une attitude que la prêtresse Baenre appréciait. La captive de guerre craignait les vipères qui s'agitaient en espérant pouvoir de nouveau goûter aux chairs d'un des compagnons.

— C'est un grand lac, commença l'éclaireur en devinant l'impatience de Quenthel, d'une superficie à peu près égale à celle du lac Thoroot. Les deux lacs sont reliés par une rivière souterraine.

— Qui coule dans quelle direction ? demanda Quenthel.

— Vers le lac Thoroot, depuis le nord-ouest.

— Et c'est loin ? demanda Pharaun.

— À peu près aussi loin que la Rougeoyante ¹, répondit Valas, le mage identifiant le site. Par les tunnels, il faudra environ une dizaine pour y arriver. Il se peut toutefois que le voyage soit un peu plus long car nous allons vers l'amont.

Quenthel opina du chef, satisfaite qu'ils aient enfin une nouvelle destination.

— Nous allons partir immédiatement en direction du lac des Ombres, dit-elle à Pharaun. Prépare tes sorts de respiration aquatique.

— Vous avez l'intention de rejoindre le lac en *nageant* ? lui

demanda-t-il en plissant un sourcil.

— Bien sûr, répondit Quenthel.

— Ce n'est pas une bonne idée.

Quenthel serra le manche de son fouet avec force, ses vipères crachaient leur venin.

— Et pourquoi donc ? lui demanda-t-elle en serrant les dents.

— Tout d'abord, si nous voyageons dans l'eau, les aboleths nous suivront, dit Pharaun. Ils n'abandonneront pas aussi facilement des personnes aussi *savoureuses* que nous, et nous finirons par devoir les combattre tout du long. Ensuite, comme l'a dit notre éclaireur des plus compétents, si la rivière souterraine qui relie les deux lacs coule *du* lac des Ombres *vers* le lac Thoroot, nous devons nager contre le courant. Le voyage prendra plus de temps qu'une simple dizaine et je ne pourrai pas m'arrêter en chemin pour étudier de nouveau mes sorts de respiration aquatique. Et lorsque la magie des premiers sorts se dissipera, nous nous noierons tous.

Quenthel était furieuse, mais elle comprit que le mage avait raison.

— *Pourquoi n'y avez-vous pas pensé ?* demanda-t-elle, irritée, à ses vipères.

Les vipères sifflèrent bruyamment, chacune d'entre elles réprimandait les autres pour avoir omis une chose aussi évidente.

— *Toutes nos excuses, Maîtresse*, finit par répondre Hsiv. *Cela ne se reproduira pas.*

Valas s'éclaircit la voix pour poursuivre.

— Il existe plusieurs itinéraires pour rejoindre le lac des Ombres, dit-il. Si nous en choisissons un mauvais, ça pourrait nous retarder de plusieurs jours... voire de plusieurs dizaines. Oothoon vous a-t-elle révélé d'autres informations au sujet du vaisseau du chaos, Maîtresse ? Quelque chose qui pourrait m'aider à le trouver dans un lac aussi grand ?

Quenthel, son regard furieux toujours posé sur Pharaun, secoua la tête. Mais elle se souvint brusquement d'un vague commentaire de la matriarche aboleth.

— Juste une chose, dit-elle. La caverne qui abrite le lac serait remplie de chauves-souris. Le lac tire son nom de ces petits mammifères... ce sont les ombres qu'elles projettent sur le plafond de la caverne.

— Ce n'est pas la seule raison, Maîtresse. Le lac abrite certaines... étrangetés, déclara Valas. On raconte qu'un portail qui s'ouvre sur le plan des Ombres se trouve dans le lac. Quoi qu'il en soit, je sais où se trouve le lac des Ombres et je connais deux itinéraires différents, et relativement sûrs, pour l'atteindre.

— Quels sont-ils ? demanda Quenthel, l'esprit songeur.

— Le lac est relié à la surface par des cheminées naturelles creusées dans la roche – la région des Royaumes de la Surface qui se trouve juste au-dessus du lac souterrain est populaire à cause des volées de chauves-souris qui sortent chaque nuit des conduits. Nous pourrions descendre par une de ces cheminées, mais ça signifierait remonter de nouveau dans le Monde du dessus et traverser la forêt.

Quenthel réfléchit à sa proposition un court instant. Elle ne désirait pas voyager une fois encore dans le froid et la neige sous le soleil aveuglant.

— Nous ne remonterons pas à la surface, dit-elle.

— *C'est une sage décision*, déclara Hsiv. *Les guerriers de la Maison Jaelre sont probablement encore à notre recherche.*

— Nous devons éviter de croiser la route des guerriers de la Maison Jaelre, dit Quenthel à Valas. Ils ont déjà tué ou capturé Ryld Argith, le meilleur combattant de notre groupe. Je ne veux pas perdre un autre membre.

Valas plissa légèrement les yeux et Quenthel se demanda s'il était en train de contester silencieusement sa décision. Pour lui rappeler son rang, elle dégaina son fouet-serpent qu'elle fit pendre le long de sa jambe.

— *Ha, ha !* gloussa K'Sothra. *Ça va le remettre en place !*

Valas lorgna les vipères.

— À vos ordres, Maîtresse, dit-il, obéissant. Nous resterons donc dans l'Outreterre. Ce qui nous laisse un second itinéraire pour atteindre le lac des Ombres, mais il est un peu plus dangereux.

— Explique-toi, lui dit Quenthel.

— Un ancien portail permet d'accéder au lac. Il se trouve à quatre cycles de marche d'ici en direction du nord ; nous devons traverser un dédale de tunnels et de cavernes. Le portail a été construit il y a plusieurs siècles, mais je sais de source sûre que sa magie est encore active. Il se peut toutefois que nous rencontrions certaines difficultés pour l'atteindre.

Quenthel hocha la tête ; la mine sombre du mercenaire ne la préoccupait pas. Les voies empruntées au cours d'une existence mortelle étaient souvent difficiles et seuls les individus qui parvenaient à surmonter ces difficultés étaient dignes des faveurs de Lolth.

— Nous allons nous diriger vers ce portail, dit-elle à l'éclaireur. Rassemblez tous votre équipement. Nous allons partir sur-le-champ.

— Au sujet de ce portail, dit doucement Pharaun. Pourquoi est-il si dangereux de l'atteindre ?

— Il se trouve juste sous les ruines de Myth Drannor, répondit

Valas, cette seule affirmation suffisant à expliquer le danger.

— Myth Drannor ? dit Pharaun en grognant. Pas encore. Je n'ai pas envie d'affronter encore une fois un tyrannœil.

— Nous n'en affronterons pas cette fois-ci, lui dit Valas. Ce qui est tout aussi bien car nous n'avons plus notre « meilleur combattant » pour nous en débarrasser comme il l'a fait la dernière fois.

— Et qu'allons-nous *devoir* affronter ? demanda Pharaun.

La réponse marmonnée par Valas ne parvint pas aux oreilles de Quenthel, mais l'exclamation de Pharaun fut telle qu'ils l'entendirent tous.

— Quel dommage que nos araignées aient perdu leur venin ! dit Pharaun en regardant Quenthel et Danifae.

Valas opina gravement du chef.

Irritée par cet affront délibéré, Quenthel fit claquer son fouet et ses vipères sifflèrent bruyamment, leur venin éclaboussa le sol pierreux que Danifae venait de quitter à la hâte.

— Tes réponses me concernent, mercenaire, dit-elle à Valas. La Maison Baenre paie tes services, pas Sorcere.

— Je vous prie de m'excuser, Maîtresse, dit Valas en s'inclinant bien bas, le ton de sa voix subitement très châtié. Mais... quelle était votre question ?

Pharaun se détourna rapidement et s'intéressa subitement au rangement de ses livres de sorts dans son sac à dos.

— *Quelles créatures allons-nous rencontrer ?* proposa Hsiv.

— *Silence !* dit Quenthel en pensée. *Je peux encore poser mes propres questions !*

— Qu'allons-nous devoir affronter cette fois ? finit-elle par demander à Valas.

Valas se redressa et la regarda fixement.

— Des âmes-en-peine, répondit l'éclaireur. Des dizaines probablement.

Quenthel réfléchit un instant. Les âmes-en-peine étaient des créatures dangereuses, constituées d'obscurité et intangibles. Le moindre contact avec ces monstres drainait instantanément les forces vitales d'une créature vivante et même la guérison magique ne permettait pas de soigner une telle perte. Les individus complètement vampirisés par des âmes-en-peine se transformaient eux-mêmes en morts-vivants et se relevaient d'entre les morts pour se nourrir à leur tour de l'énergie vitale de leurs anciens congénères. Peu de drows du commun avaient rencontré d'âmes-en-peine, encore moins des dizaines de ces créatures mortes-vivantes, et survécu pour pouvoir en parler.

Et c'était bien ce à quoi Quenthel avait été réduite, à une drow

des plus communes. Si Lolth n'avait pas été silencieuse, la prêtresse aurait pu utiliser sa magie pour repousser les morts-vivants et les souffler comme de vulgaires lambeaux d'âme, mais sans cette faculté divine, elle était aussi impuissante contre ces créatures que tout autre drow. Penser qu'elle affronterait bientôt des âmes-en-peine sans pouvoir les repousser la fit frissonner.

Elle se souvint cependant que le sort de leur race tout entière était en jeu. Elle *devait* trouver le vaisseau du chaos ; c'était le seul moyen pour elle de retourner dans les Abysses et de découvrir ce qui était arrivé à Lolth. Il fallait donc atteindre le lac des Ombres. Lorsque Lolth aurait restauré ses faveurs à ses enfants, Quenthel pourrait retourner à Menzoberranzan, triomphante. Elle pourrait peut-être même déposer Triel et revendiquer le trône de la Maison la plus puissante de la cité.

— *Oui, siffla Hsiv. Votre destin est de régner. Vous devez réussir.*

Sans tenir compte des paroles de sa vipère, Quenthel reporta son attention sur Valas.

— Dis-moi tout ce que tu sais sur le portail, lui ordonna-t-elle. Comment connais-tu son existence ?

— C'est un roublard qui m'en a parlé le premier, répondit Valas en s'inclinant légèrement. Un petit gars plutôt étrange originaire de Gracklstugh. Il avait entendu parler d'un caveau sous Myth Drannor qui contenait, disait-on, des trésors des elfes de la surface qui les avaient abandonnés au cours de leur Retraite. Il avait trouvé le moyen d'y entrer en passant par l'Outreterre, mais la salle au trésor s'était révélée vide – à l'exception des âmes-en-peine. Elles ont tué ses quatre compagnons et ont failli le tuer également, mais il a réussi à s'échapper en sautant dans un portail. Ce portail l'a déposé sur une étroite saillie rocheuse surplombant le lac des Ombres. Heureusement pour lui, il portait un anneau de lévitation et parvint à sortir de la caverne ; sans cet objet, il y serait encore.

Quenthel opina du chef en écoutant le récit du mercenaire.

— Les âmes-en-peine l'ont-elles suivi à travers le portail ? demanda-t-elle.

— Non. D'après le roublard, seules les créatures vivantes peuvent le franchir.

Quenthel réfléchit un instant et lui posa une nouvelle question.

— A-t-il vu quelque chose qui ressemblerait au vaisseau du chaos ?

Valas secoua la tête avant de répondre.

— Il ne m'a rien dit à ce sujet. Mais le lac des Ombres est grand, aussi grand que le lac Thoroot, et profond. Si le bateau a sombré, personne ne pourrait le voir.

— C'est ce roublard qui t'a dit qu'il y avait des « dizaines » d'âmes-en-peine ? demanda Quenthel.

— Ce sont ses paroles exactes, dit Valas en acquiesçant.

— Ça doit être une simple exagération de la vérité. De quelle race était-il ?

Valas fronça les sourcils.

— Le roublard ? dit-il. Il prétendait être humain, mais il n'était pas plus grand qu'un duergar.

— Les humains, dit Quenthel en grognant. Une race de lâches. Il devait probablement y avoir tout au plus cinq ou six âmes-en-peine. Avec les sorts de Pharaun, et nos armes magiques, nous pourrions facilement atteindre le portail.

Valas ouvrit la bouche, peut-être pour lui indiquer que cinq ou six âmes-en-peine représentaient déjà un véritable défi, mais il la referma aussitôt.

Dans l'intervalle, Quenthel fit la liste des ressources dont ils disposaient. La vitesse et la discrétion de Valas lui permettraient de se glisser dans le dos des créatures et de les attaquer avec ses dagues magiques. Pharaun les protégerait avec son arsenal de sorts puissants. Jeggred défendrait sa maîtresse coûte que coûte et pourrait s'attaquer aux morts-vivants si le besoin se faisait sentir. Et Danifae...

Quenthel s'arrêta un instant. À quoi pouvait bien servir la captive de guerre ? Elle savait formidablement bien se pelotonner quand un danger se présentait et savait également offrir mille plaisirs avec son corps, mais la prêtresse Baenre apercevait parfois un éclat dans ses yeux qu'elle n'aimait pas. Pas du tout.

Danifae était tout de même une combattante plutôt compétente lorsqu'elle devait se battre. La morgenstern qu'elle portait n'était pas un jouet d'enfant. Si d'aventure la situation le nécessitait, Quenthel pourrait abandonner et sacrifier la prisonnière de guerre aux âmes-en-peine. La vérité était que Quenthel aurait préféré se débarrasser de Pharaun, mais elle devait admettre que son expertise des démons allait bientôt être utile lorsqu'ils retrouveraient enfin le vaisseau du chaos.

Quenthel devait s'assurer que le mage insolent survive à la rencontre avec les morts-vivants. Par conséquent, si la vie de Danifae était subitement mise en danger, le mage ne devait pas tenter de la protéger.

— Nous vaincrons les âmes-en-peine, leur annonça Quenthel. Et nous franchirons le portail. (Puis elle ajouta silencieusement à ses vipères.) Ou du moins, certains d'entre nous.

1. Rivière coulant à la fois dans le Monde du dessus et dans l'Outreterre. (*NdT*)

Chapitre 24

Gromph avançait à grands pas dans un des couloirs principaux de Sorcere, Kyorli tout proche. Prath le suivait également et chancelait légèrement à cause du volume important de grimoires qu'il portait, les livres de sorts avaient été rassemblés à la hâte par l'Archimage. Les duergars avaient été repoussés de Tier Breche, le tunnel d'accès condamné, et la majorité des élèves avait répondu à l'appel de leurs Maisons respectives. Des apprentis mages couraient ici et là dans les couloirs, les bras chargés de grimoires et d'objets magiques, à l'instar d'un troupeau de rothés dociles, et des coffres dotés de pattes d'araignée les suivaient précipitamment.

Gromph ne ralentit pas son allure et porta à ses lèvres un gros anneau tressé de fils de cuivre.

— Mages de la Maison Baenre, dit-il en parlant dans l'anneau enchanté. Retrouvez-moi immédiatement dans la salle de scrutation.

La petite bobine de cuivre bourdonna et l'Archimage sentit un petit fourmillement dans ses doigts. Puis l'anneau prit une teinte rouge terne et se désagrégea. Gromph se débarrassa des petits morceaux de cuivre qui mouchetaient ses doigts et poussa la grosse double porte de la salle de scrutation et entra.

Comme le reste de Sorcere, les murs de la grande salle circulaire étaient revêtus de plaques de plomb et enduits d'un stuc à base de sang de gorgone et de poussière de pierre arcanique. Des runes avaient été gravées sur la surface des murs et délinéées avec de l'or pour empêcher toute intrusion ou observation extérieure. Aucun lanceur de sort, quelle que soit sa puissance, ne pouvait franchir ces murs en se téléportant ou sonder les esprits des élèves et des maîtres qui se trouvaient à l'intérieur.

Il était cependant possible de *voir* à l'extérieur grâce à une énorme boule de cristal qui flottait au centre de la salle. Un des yeux de l'aigle qui était détenu prisonnier dans la cage dorée placée sous la sphère de cristal avait été lié par magie à cette dernière. Lorsque Gromph et Prath pénétrèrent dans la salle, l'aigle fit battre ses ailes et poussa un cri d'excitation strident en plissant son œil valide. La sphère juste au-dessus de lui pivota sur elle-même pour faire face aux deux drows. Le second œil de l'aigle, qui emplissait toute la boule de cristal,

les considéra avec un regard affamé.

C'était surtout Kyorli que l'œil regardait. L'aigle fit claquer son bec, poussa un nouveau cri et bouscula violemment les barreaux de sa cage. Le rat, qui se raillait de lui, s'assit sur son derrière à un mètre de la cage et lécha ses moustaches sans faire attention aux battements d'ailes furieux de l'aigle.

— *Kyorli, arrête ça tout de suite*, lui lança Gromph. *Viens ici*.

Obéissant à l'ordre télépathique de son maître, Kyorli se redressa et se précipita vers l'Archimage. L'animal escalada rapidement les plis du *piwafwi* de Gromph et s'arrêta sur son épaule, ses moustaches chatouillant son oreille. Dans l'intervalle, Prath se baissa pour poser au sol les grimoires qui l'encombraient.

— L'aigle a faim, dit Gromph à Prath. Trouve-lui de la viande crue – mais garde-toi bien de te blesser les doigts ce coup-ci. Tu vas en avoir besoin.

Prath lui adressa un grand sourire.

— J'ai pensé que vous en auriez peut-être besoin, Archimage, dit-il en plongeant la main dans un des sacs qui pendaient à son épaule. Je me suis arrêté aux cuisines en revenant de la réserve de composantes. Le cuisinier m'a donné ça.

Il extirpa un bout de tissu humide et l'ouvrit : il contenait un morceau de viande de la taille du poing. Gromph lui adressa un petit signe de tête approbateur et l'apprenti approcha la viande des barreaux de la cage dorée. L'aigle le saisit goulûment, déchiqueta plusieurs petits morceaux sanglants à l'aide de son bec recourbé et finit par tirer un plus gros morceau. Satisfait, il dévora rapidement la viande ; une tache de sang se formait au fond de la cage.

Pendant ce temps, Gromph accueillit les mages de la Maison Baenre qui entrèrent petit à petit dans la salle ; il leur indiqua les sièges qui entouraient la cage et la boule de cristal. Il était heureux de voir Julani, un Maître-Évocauteur. Son camarade s'inclina devant lui et ses longs doigts souples touchèrent sa poitrine. Les deux mages suivants qui pénétrèrent dans la salle étaient des élèves de dixième année. Grendan était un mâle séduisant qui possédait un don naturel pour les illusions. Gromph se demanda si sa nature séduisante était entièrement réelle et quelles parties de son corps le mage avait bien pu embellir par magie – surtout qu'une odeur de poils roussis l'entourait. À en juger par les brûlures dans la capuche de son *piwafwi*, l'élève devait avoir été éclaboussé par un des projectiles incendiaires des duergars.

Sa compagne, Noori, était tout aussi séduisante – sa beauté était toutefois naturelle – et possédait de grands sourcils voûtés et des cheveux blancs qui cascadaient magnifiquement sur ses épaules. Cousine de Gromph et de Triel, elle était de haute naissance mais

avait rejeté le culte de Lolth pour entrer à Sorcere afin d'étudier la magie divinatoire. En se souvenant de son cursus inhabituel, Gromph se demanda subitement si Noori n'avait pas eu une prémonition, de nombreuses années plus tôt, du Silence de Lolth en choisissant Sorcere au lieu d'Arach-Tinilith. Elle semblait assurément avoir réussi à éviter tout dégât au cours du dernier affrontement. Elle n'avait aucune marque ou blessure, pas même la moindre traînée de suie.

Le dernier mage à entrer dans la salle fut Zoran, un élève de deuxième année agaçant qui faisait sans cesse des choix lamentables en classe et utilisait la magie de façon inappropriée et frivole. Gromph fit la grimace en le voyant, surtout lorsqu'il vit la baguette merveilleuse passée à sa ceinture. Zoran était petit, même pour un mâle, et son menton était fuyant, et cette caractéristique était encore renforcée par ses cheveux coiffés en houppe au sommet de son crâne. Il avait toutefois dû être blessé au cours de la récente bataille car l'Archimage ne l'avait encore jamais vu se déplacer en boitant.

Les quatre mages s'assirent en attendant les ordres de Gromph. Ce dernier ouvrit une des portes de la salle scrutatoire et regarda de part et d'autre du couloir. Il ne vit personne et la referma doucement.

— Vous êtes les seuls à venir ? demanda-t-il à Julani. Il n'y a personne d'autre de notre Maison ?

Le Maître-Évocateur secoua la tête.

— Seulement Nauzhror, dit-il, qui vous prie de l'excuser. Il était trop... occupé pour venir. Les autres sont morts ou trop gravement blessés ; ils se trouvent actuellement à Arach-Tinilith pour y être soignés.

Le regard de Julani révéla à Gromph qu'il savait lui aussi qu'il ne restait plus beaucoup de « soins » à dispenser au temple.

Gromph poussa un soupir. Il restait si peu de mages de la Maison Baenre et uniquement un seul maître. Gromph lança un sort de verrou magique sur les portes et indiqua à Prath de s'asseoir comme les autres, puis il prit place sur le siège, ou le trône, qui permettait de contrôler la boule de cristal.

— Je vous invite à vous joindre à moi pour regarder l'ennemi, dit-il aux autres mages. Pour l'observer.

Avec un claquement des doigts, il poussa légèrement la boule de cristal avec une main invisible et l'œil se tourna vers le mur sud. Le rapace prisonnier dans la cage du dessous se tut subitement et ne fit plus aucun mouvement, les ailes repliées, ses serres agrippant son perchoir. Gromph se concentra et regarda à travers les yeux de l'aigle.

Les murs de Sorcere parurent se dissoudre et il vit Arach-Tinilith devant lui. Son regard pénétrant traversa l'édifice imposant en forme d'araignée ainsi que les murs de la caverne de Tier Breche, puis la

pierre, un tunnel, la pierre... jusqu'à s'arrêter dans une caverne où quatre individus étaient réunis. Le premier était un mâle drow qui portait des vêtements complètement gris. Le deuxième était un cambion connu de tous, du moins de réputation. Les deux derniers étaient des duergars, petits et gris – l'un portait une balafre sur un côté de son visage, l'autre un sceptre de pierre à la main.

Gromph regarda l'œil sur cette scène et fit revenir sa conscience dans son corps. À l'intérieur de la boule de cristal, les quatre personnages s'agitaient et discutaient avec emportement à en juger par la façon dont le duergar tapotait son sceptre dans la main, le demi-démon qui le surplombait lui adressa un sourire carnassier. Le drow allait et venait entre le demi-démon et les deux nains gris et s'adressait à eux rapidement en faisant de grands gestes pour les apaiser.

Les autres mages Baenre regardaient l'objet scrutatoire, leurs expressions méditatives.

— Ce sont les chefs de l'armée qui nous a attaqués ? demanda Julani.

Il avait posé ses coudes sur les bras de son siège et ses mains serrées s'enchevêtraient dans un treillis d'étincelles crépitantes.

— Je reconnais le Prince Héritier Horgar de Gracklstugh et son garde du corps. L'autre est Kaanyr Vhok ? demanda Grendan.

— Lui-même, répondit Noori. Les tanarukks qui ont harcelé nos positions au sud font partie de ses Légions Implacables.

— Il en reste un dernier, dit Gromph.

— Celui au milieu, le drow, dit Prath en serrant les poings. C'est Zhayemd, le bâtard de la Maison Agrach Dyrr qui nous a trahis aux Piliers du Chagrin.

— En vrai, il se nomme Nimor, dit Gromph. Nimor Imphraezl.

— Il est mage ? demanda Julani.

— Je ne pense pas, répondit Gromph. Une forte aura magique l'entoure cependant ; je pense qu'il cache quelque chose. Et il possède assurément un grand nombre d'objets magiques. Je détecte un halo magique autour de ses armes, de ses anneaux, de plusieurs objets sur ses vêtements...

L'Archimage s'arrêta un instant en observant les deux anneaux que portait le drow. Gromph reconnut le premier comme un anneau de protection, mais l'autre – le mince anneau noir qui semblait aussi éthéré qu'un cercle d'ombres – était assez inhabituel. Gromph n'avait jamais vu un anneau de la sorte.

Gromph comprit subitement la nature de son anneau. Depuis que Triel lui avait dit que Nimor était parvenu à faire entrer un assassin dans les couloirs intérieurs du Plateau Baenre de la Maison Baenre,

Gromph s'était demandé comment il avait pu réussir une telle chose.

L'anneau noir de Nimor devait être un objet magique qui lui permettait de marcher dans les ombres. Par conséquent, il serait très difficile à vaincre. Il était cependant satisfait que les mages Baenre l'observent de cette manière et puissent le frapper de loin – car sinon Nimor aurait pu disparaître dans les ombres.

Gromph secoua la tête et poursuivit :

— Notre Mère Matrone a appris que Nimor appartenait à une organisation du nom de Jazred Chaulssin. Malheureusement, nous ne connaissons rien de ce groupe à l'exception de son nom.

Zoran jouait négligemment avec sa baguette merveilleuse et la faisait tourner entre ses doigts.

— Nous connaissons donc leur nom. Et alors ? demanda-t-il insolemment.

— Un nom est synonyme de pouvoir, dit Gromph en s'adressant aux autres. Cela peut nous aider à mieux comprendre notre cible. Une cible qui semble servir pour l'instant de relais entre deux armées habituellement hostiles l'une envers l'autre. (Il désigna les personnages dans la boule de cristal. Ils ne s'étaient pas encore jetés les uns sur les autres, mais poursuivaient âprement leur discussion.) Si on retire ce relais, ce lien, leur alliance se brisera. Les duergars et les tanarukks s'attaqueront les uns aux autres et Menzoberranzan sera assurée de triompher.

— Que proposez-vous ? demanda Julani en regardant l'Archimage.

— Une attaque concertée, répondit Gromph. Tous ensemble, nous allons lancer nos sorts les plus meurtriers. Nimor résistera sans doute à la plupart, mais certains parviendront probablement à le blesser.

Prath se leva et ouvrit l'étui à baguette qui pendait à sa ceinture.

— Allons-nous nous téléporter dans cette caverne ? demanda-t-il.

Gromph fit un petit geste de la main pour inviter le jeune mage impétueux à se rasseoir.

— C'est inutile, répondit-il. Nous pouvons lancer nos sorts depuis cette salle.

— Et comment ? demanda Grendan en plissant un de ses beaux sourcils.

— Grâce à elle, déclara Gromph en désignant la boule de cristal. Depuis sa création, je lui ai conféré quelques pouvoirs... supplémentaires, mais vous devrez garder ça secret.

— Ah ! dit Julani. C'est pour *cette* raison que vous avez convoqué uniquement des mages de la Maison Baenre. (Il posa sa main sur sa poitrine, juste au-dessus de son cœur.) Que le poison de Lolth me dévore si je venais à répéter ce secret.

Gromph regarda les mages les uns après les autres et ils lui adressèrent tous un signe de tête approbateur en jurant de ne rien révéler.

— Cette boule de cristal n'est pas qu'un simple objet de scrutation magique, déclara Gromph. Une fois activée, elle peut être utilisée comme un conduit pour lancer des sorts sur une cible particulière – dans notre cas, Nimor. Elle fonctionne à la fois pour les sorts qui agissent aussi loin que la vue le permet, mais également pour ceux qui sont limités par la distance. Alors, quels sont les sorts que vous maîtrisez le mieux ?

L'un après l'autre, les mages lui décrivirent les sorts qu'ils allaient lancer. Gromph rejeta certaines de leurs propositions et en approuva d'autres. Noori écarta cependant les mains d'impuissance lorsque Gromph s'intéressa à elle.

— Je ne sais pas si mes sorts vont être utiles, lui dit-elle humblement. Ce sont surtout des divinations.

— Au contraire, Noori, lui dit Gromph en souriant, tu vas pouvoir lancer le sort le plus utile de tous. Pour utiliser la boule de cristal comme conduit, il faut tout d'abord lancer un sort qui permet de localiser l'individu que nous désirons attaquer. Et c'est là que tu intervien. Je t'invite à lancer un sort de localisation sur le drow.

Avec un petit signe de tête qui dissimula à peine son sourire, Noori se leva. Elle sortit un morceau de fourrure de sa poche et l'utilisa pour polir la boule de cristal. Nimor remplit peu à peu la surface de la boule, l'objet se fixant sur son visage et sa poitrine.

Gromph lui fit signe et Noori regagna son siège. L'Archimage crut voir Nimor la suivre du regard. Le drow avait-il détecté que quelqu'un l'observait ? Cherchait-il la personne responsable en jetant des coups d'œil tout autour de lui ? Mais ce n'était pas très important ; dans quelques instants, un barrage de sorts s'abattrait sur lui.

Gromph sortit une pincée de sable d'une poche de son *piwafwi* et la lança dans l'air devant lui en prononçant les paroles d'un sort de création mineure. Un petit sablier apparut au sommet de la cage de l'aigle et le sable situé dans le globe supérieur commença à s'écouler.

— Vous lancerez vos sorts lorsque le dernier grain de sable tombera dans le globe inférieur, déclara l'Archimage. Assurez-vous que vos invocations s'achèvent toutes au même moment.

Après s'être assuré de n'avoir oublié aucun objet de protection, il saisit Kyorli et dissimula son familier dans la manche de sa robe, puis il se mit à incanter.

Il sélectionna un sort de nécromancie, un des plus puissants de son arsenal. Un œil rivé sur le sablier, il incanta lentement les paroles de son sort, leur puissance raclant l'intérieur de sa gorge qui

commença bientôt à saigner. Il entendit faiblement les paroles incantatoires des autres mages.

Julani tendit les deux mains devant lui, deux de ses doigts recourbés invoquaient un puissant arc électrique. Grendan agitait ses doigts dans l'air afin de créer un motif hypnotique arc-en-ciel. Prath avait choisi un sort d'évocation qui invoquerait un projectile magique – c'était un sort des plus simples, mais Prath n'était encore qu'un élève de première année. Dans l'intervalle, Zoran s'était affaissé paresseusement dans son siège, un petit sourire déformant un coin de ses lèvres. Gromph aurait aimé donner une bonne leçon au garçon insolent, mais il n'osa pas interrompre le lancement de son sort. Les grains de sable avaient pratiquement tous quitté la partie supérieure du sablier.

Le dernier grain tomba dans le globe inférieur, Gromph prononça la dernière syllabe de son sort et il entendit les autres faire de même. Son doigt tendu prit, l'espace d'un instant, une apparence squelettique et un mince rayon blanchâtre jaillit en direction de la boule de cristal et de la poitrine de Nimor. Au même moment, un éclair apparut entre les doigts de Julani et emplit l'air de la salle d'un coup de tonnerre et d'une odeur d'ozone. Le motif hypnotique de Grendan se précipita également vers leur cible commune. Zoran avait déclaré qu'il lancerait un sort qui déclencherait des rires incontrôlables chez Nimor et qui l'empêcherait d'agir, mais au lieu de cela, il tendit sa baguette merveilleuse devant lui. Une pluie de gemmes inutile jaillit de son extrémité. Dans l'intervalle, les trois projectiles magiques invoqués par Prath glissèrent sur la protection magique qui entourait Nimor, mais Gromph avait prévu une telle chose.

Mais non, car ils rebondirent... droit vers l'élève de première année. Une chose impossible !

Gromph essaya d'avertir les mages Baenre, mais il parvint uniquement à leur dire « Protégez-vous ! Les sorts... » avant d'être interrompu...

... par son propre sort de mort qui rebondit également sur Nimor pour revenir vers lui. Le rayon couleur d'os, aussi glacial qu'une tombe, le frappa à la poitrine, à l'endroit précis qu'il avait ciblé sur Nimor. Son *piwafwi* enchanté absorba le sort, mais la capuche, les poignets et l'ourlet de sa robe se désagrégèrent instantanément comme un vêtement trop ancien et pourri. Malgré cette protection, le sort le fit chanceler brutalement comme s'il avait été frappé à la tête par un rothé. Il tomba de son siège et s'effondra au sol d'une manière indigne.

En chutant, il entendit le grognement de Prath lorsque ses trois projectiles magiques le frappèrent à la poitrine, trois belles entailles ensanglantées perçaient ses chairs. Au même instant, l'éclair double

transperça Julani et s'échappa de son corps au niveau de ses mains, de ses pieds et de sa tête en explosant. Il trouva la mort instantanément. La mâchoire pendante, Grendan regardait fixement le motif hypnotique qui était apparu dans l'air devant son visage. À côté de lui, Zoran leva les bras pour se protéger, la volée de gemmes de sa baguette se précipitait vers lui. Une pierre précieuse le frappa violemment à la tête et lui retira le peu de bon sens qu'il possédait encore, puis il tomba lui aussi de son siège, inconscient.

Gromph releva la tête juste à temps pour voir la boule de cristal devenir complètement blanche. Elle tomba brutalement au sol, renversa la cage de l'aigle et se brisa en deux. À l'intérieur de la cage, l'aigle poussa un véritable cri d'angoisse au moment où son œil manquant, coupé en deux et ensanglanté, réapparut dans son orbite.

Gromph observa le chaos provoqué par son plan et se réprimanda avec colère. Son expérience s'avérait désastreuse pour la Maison Baenre. Julani était mort et Prath, à en juger par son souffle saccadé et difficile, allait bientôt le rejoindre s'il n'était pas soigné par magie. Grendan ne recouvrerait pas tout de suite ses facultés mentales et Zoran... eh bien, il méritait amplement son sort pour avoir osé utiliser un objet aux effets aussi aléatoires dans une telle situation. Noori était indemne mais elle possédait uniquement des sorts de divination. En sus, elle était trop occupée à s'agiter au-dessus du cadavre de son compagnon pour pouvoir être utile, et cela même si elle avait maîtrisé des sorts plus puissants.

Gromph s'était attendu que Nimor possède une magie qui le protège d'autres sorts, mais seule une poignée de leurs sorts offensifs aurait dû être retournée dans leur direction. Et certainement pas des sorts comme le motif hypnotique qui ciblait l'air à côté de Nimor, et pas le drow lui-même. L'objet ou le sort qui protégeait Nimor devait être un enchantement unique... qui dépassait les facultés de la majorité des mages mortels.

Gromph connaissait un seul lanceur de sorts capable de maîtriser une magie aussi puissante : Dyrn l'Ancien.

L'Archimage se releva doucement et fut soulagé de voir Kyorli, son familier, indemne, s'extirper de sa manche. Lorsque Gromph se rassit, un objet pointu pénétra sa hanche. Il crut que c'était une des gemmes de Zoran, mais se souvint que l'objet se trouvait dans la poche de son *piwafwi*. Il plongea la main dans sa poche et toucha un prisme de quartz. De minuscules étincelles jaunes aussi lumineuses que des soleils miniatures dansaient à l'intérieur et révélaient la magie emprisonnée à l'intérieur.

Comment cet objet s'est-il retrouvé dans ma poche ? se demanda-t-il.

Il le regarda d'un air absent en écoutant à moitié les gargouillis étouffés de Prath. Puis il se mit en colère intérieurement. Il aurait dû

se charger de Nimor seul – mais comment ? Les sorts qui ciblaient le drow étrange rebondissaient sur lui pour revenir vers le lanceur de sorts ennemi ; et même un sort qui affectait une zone, plutôt que Nimor lui-même, ne pouvait pas le cibler. Nimor devait cependant posséder un point faible. Une chose qui paraissait, à la surface, constituer une grande force...

Sa faculté de marcher dans les ombres.

Son regard posé sur le prisme, un sourire se dessina sur ses lèvres. Gromph rangea précautionneusement l'objet dans sa poche. Ce petit objet magique insignifiant – un objet mineur des Royaumes de la Surface destiné uniquement à éclairer des endroits plongés dans l'ombre – allait leur permettre de se débarrasser de Nimor Imphraezl.

Sans avoir à lancer le moindre sort.

Chapitre 25

Un chœur d'une cinquantaine de voix emplissait l'air : les prêtresses d'Eilistraée, assises en cercle autour d'un rocher de couleur rouille, vénéraient leur déesse grâce à ce chant nocturne, leur office du soir. Halisstra était assise parmi elles d'un côté du cratère qui avait été creusé par la collision d'un rocher tombé des cieux, des siècles plus tôt. Le cratère était arrondi et mesurait plusieurs mètres de diamètre, et une couche de neige entourait sa circonférence.

Le chant était destiné à remercier la forêt qui les nourrissait, le soleil qui était en train de se coucher et donnait au ciel une teinte rosâtre, la lune qui illuminerait bientôt les ténèbres – les drows n'oubliaient pas que leur déesse veillait sur elles – et enfin le sol sous leurs pieds qui offrait le minerai de fer qui permettait de forger les épées des Dames Noires.

— De la terre vers les flammes, chantait Halisstra avec ses sœurs, je trempe et tempère mon cœur au nom d'Eilistraée.

Le chant était auréolé d'un ton joyeux, mais il impliquait – cette nuit – une colère sous-jacente. Après avoir appris la mort d'un membre de leur foi entre les griffes d'un yochlol, les prêtresses de toute la forêt s'étaient réunies pour rendre un dernier hommage à leur sœur défunte. D'autres prêtresses sortaient encore des bois pour se joindre au cercle. Portant cottes de mailles et boucliers, elles se laissèrent tomber à côté de leurs sœurs, se mirent en tailleur et ajoutèrent leurs voix au chant, leurs épées dégainées posées sur les genoux.

Le chant terminé, Uluyara se leva et descendit la petite pente permettant d'accéder au rocher central. Elle posa sa main gauche sur la pierre et leva l'épée qu'elle serrait dans la droite vers les cieux pour invoquer leur déesse.

— Eilistraée, je te prie de m'écouter, cria-t-elle. La mort de Breena sera vengée. Nous chasserons les fidèles de la Reine Araignée et nous les passerons par le fil de nos épées ! Vierge Noire, donne-nous la force !

— Par le chant et l'épée ! crièrent les prêtresses en levant toutes leurs épées vers le ciel.

Halisstra se joignit à elles tardivement et pointa également son

épée vers les cieux. Elle lança un regard nerveux aux prêtresses qui la flanquaient, craignant que sa lenteur soit interprétée comme une absence de foi... ou qu'elles regardent d'un œil critique la pointe brisée de sa lame. Elles étaient cependant absorbées par cet instant sacré, leurs regards rivés sur leurs épées.

— Qu'ils tentent de s'enfuir à la surface du monde ou de se cacher dans les noires profondeurs du royaume de Lolth, nous chasserons tous ses fidèles, poursuivit Uलयara, l'éclat dans ses yeux rivalisant avec le rougeoiement du soleil couchant. Nous nous vengerons et danserons de joie lorsqu'ils seront tombés. Dame de la Danse, donne-nous la force !

Halisstra était prête.

— Par le chant et l'épée ! cria-t-elle en pointant son épée chantante dans l'air en même temps que les autres.

— Nous déchirerons leurs toiles mensongères et trompeuses et détruirons tous ceux qui empêcheront les enfants de l'obscurité de revendiquer leur place légitime sous le soleil, continua Uलयara. Dame Argentée, donne-nous la force !

— Par le chant et l'épée ! répondirent en chœur les prêtresses.

Elles se relevèrent toutes en même temps et Halisstra les imita tant bien que mal.

— Lolth sera vaincue ! cria Uलयara. (La lame de son épée brillait d'un éclat blanc et glacial.) Eilistraée, donne-nous la force !

— Par le chant et l'épée ! crièrent les prêtresses en levant leurs épées une quatrième et dernière fois. (Puis elles retournèrent leurs armes et enfoncèrent la pointe dans la terre.) Lolth doit mourir !

Halisstra avait réussi à crier la première réponse en même temps que ses nouvelles sœurs, mais elle fut prise par surprise lorsqu'elles retournèrent leurs armes, la pointe vers le sol. Une fraction de seconde après les autres, elle enfonça l'épée chantante de Seyll dans le sol avec force afin de bien y faire pénétrer la pointe brisée.

— Lolth doit mourir ! cria-t-elle... en prenant subitement conscience que sa seule voix venait de briser le silence.

Elle leva les yeux et s'aperçut que toutes les prêtresses la regardaient – notamment Uलयara. La grande prêtresse n'avait pas planté la pointe de son épée dans le sol, mais dans la pierre à côté d'elle. L'espace d'un instant, Halisstra crut voir une araignée morte en lieu et place du rocher, ses stries couleur rouille imitant le sang. Uलयara jeta ses cheveux en arrière et l'éclat argenté de sa lame s'y refléta ; ses cheveux scintillaient au clair de lune. Elle invita Halisstra à s'approcher.

Halisstra choisit de laisser son épée dans le sol à l'endroit où elle l'avait enfoncée, puis s'avança vers la grande prêtresse. Uलयara lui

tendit la main, et lorsque Halisstra la saisit, la haute prêtresse la posa sur la poignée de l'épée fichée dans la pierre.

— Bien qu'elle n'ait renoncé que très récemment à la foi de la Reine des Araignées, cette sœur occupe une place spéciale dans le cœur d'Eilistraée, déclara Uluyara aux autres prêtresses. Que la Dame de la Danse la bénisse et guide la main qui serre son épée. Qu'Eilistraée lui donne la force !

— Par le chant et l'épée ! répondit Halisstra, la main moite de transpiration.

En prononçant les paroles rituelles, Halisstra sentit l'épée trembler légèrement. Puis, comme si elle agissait par elle-même, elle s'enfonça encore plus dans le rocher. Halisstra, qui n'avait pas lâché sa poignée, accompagna son mouvement jusqu'à ce que la garde frappe bruyamment la pierre.

— Par le chant et l'épée ! crièrent les autres prêtresses.

Puis elles se mirent toutes à chanter en faisant tournoyer leurs épées au-dessus de leurs têtes. Un instant plus tard, elles dansaient en cercle autour de la pierre.

Halisstra, qui serrait toujours la poignée de l'épée, sentit la main d'Uluyara se poser sur elle.

— Allez, lui dit la haute prêtresse, joins-toi à la danse. Lorsque tu auras terminé, j'aimerais m'entretenir avec toi.

Halisstra opina du chef et se laissa aller dans le tourbillon de la danse. En chemin, elle retira son épée chantante du sol et l'agita dans l'air. Alors qu'elle se déplaçait avec grâce au milieu des autres prêtresses, leurs épées scintillant dans la nuit, elle sentit le regard d'Eilistraée effleurer le site sacré. La déesse ne faisait pas qu'observer la danse rituelle, elle la regardait également personnellement. Émerveillée, Halisstra comprit que la déesse lui réservait quelque chose, une chose d'une grande importance. Serait-elle capable de relever le défi ? Elle, qui à l'instar du yochlol, avait trahi perfidement et tué une des prêtresses d'Eilistraée ?

En dansant, Halisstra sentit une autre paire d'yeux qui l'observait. Ce n'était pas ceux de la déesse, mais d'un mortel. Elle scruta les arbres qui bordaient le cratère à la recherche d'une zone d'ombre trop obscure et du petit éclat brillant du regard qui l'observait. Elle finit par trouver ce qu'elle cherchait dans les branches hautes des arbres. Elle comprit que Ryld se trouvait à cet endroit et utilisait sa magie de lévitation.

En le voyant, ou plutôt en détectant qu'il était proche d'elle, Halisstra sentit un frisson parcourir son corps. Les mâles n'avaient pas le droit d'observer le rituel du soir. Espionner une cérémonie aussi secrète pouvait mener au désastre. Une prêtresse pourrait remarquer

le maître d'armes et punir sa faute en l'affligeant de cécité, de surdité ou de bêtise. Pour autant qu'elle le sache, Eilistraée pourrait même le punir et le frapper avec le feu glacial qui avait tué l'araignée de phase.

Ces sombres pensées emplirent l'esprit de Halisstra tandis qu'elle continuait à danser en compagnie de ses sœurs. Elle perdit même de vue Ryld quelques instants lorsqu'elle se retrouva dos à lui. Quand le cercle des danseuses la ramena face à lui, elle lança un regard discret en direction des arbres afin de l'apercevoir une fois encore.

Mais Ryld était parti.



Perdu dans ses pensées alors qu'il se rapprochait de la petite cabane dans laquelle lui et Halisstra étaient logés, Ryld ne réagit pas immédiatement à la faible odeur musquée, portée par le vent, qui lui caressa les narines. Ses pensées étaient encore fixées sur la danse qu'il venait d'espionner et sur la conversion de Halisstra, corps et âme, à une foi qui la condamnait à vivre à tout jamais dans le Monde du dessus. Il réagit toutefois au dernier moment lorsqu'une ombre bougea dans les broussailles sur sa droite. Il dégaina *Pourfendeuse* de son fourreau dorsal, mais un loup noir avait déjà bondi sur le chemin devant lui pour lui bloquer le passage. L'animal, au lieu de l'attaquer, pencha la tête sur le côté et lui adressa un petit sourire, la langue pendante. Un frisson parcourut le corps du loup et l'animal tituba. Ryld entendit distinctement le craquement de ses os, le métamorphe adoptait la forme d'un jeune garçon à l'apparence crasseuse.

— Si le vent ne m'avait pas joué un tour, je t'aurais surpris, lui dit Yarno.

Ryld sourit à ses paroles et rengaina son arme. Puis il entendit la voix des prêtresses dans la forêt et regarda Yarno.

— Tu ne devrais pas être là, dit-il au garçon. Si les prêtresses te trouvent dans leur bosquet sacré...

— Combien en as-tu tuées ? lui demanda Yarno en plissant les paupières.

Ryld mit quelques instants à comprendre la question du garçon. Les élèves de Melee-Magthere lui posaient souvent cette question... et il choisissait toujours de ne pas y répondre. « L'araignée trop fière se retrouve prisonnière de sa propre toile », leur disait-il souvent pour leur rappeler que le secret de leurs talents d'épéiste constituait également une arme. Mais Yarno se référait aux prêtresses, et Ryld se souvint de sa promesse.

— Elles n'ont pas tué Halisstra, lui dit-il.

Le garçon se gratta l'oreille.

— Tu l’as sauvée ? demanda-t-il. Alors pourquoi es-tu encore...

Entendant des bruits de pas sur le sentier dans son dos, Ryld essaya de chasser le garçon.

— Va-t’en ! lui dit le maître d’armes. Vite ! Si elles te trouvent...

Yarno se raidit et Ryld se retourna prestement en dégainant *Pourfendeuse* une seconde fois. Un véritable soulagement l’envahit lorsqu’il découvrit Halisstra ; les autres prêtresses avec lesquelles elle parlait devaient avoir changé de direction. Elle s’arrêta brusquement en voyant Yarno et fronça les sourcils. Ryld poussa un grognement en comprenant ce qui se passait. Du coin de l’œil, il vit le garçon reprendre sa forme de loup – la pire chose à faire à cet instant. S’il avait conservé sa forme humaine, Ryld aurait pu le faire passer pour un petit vagabond, mais...

— Monstre ! souffla Halisstra.

Yarno bondit sur elle au même moment. Heureusement, Ryld se révéla plus rapide. Il lâcha son épée large, agrippa l’arrière-train du loup-garou et le plaqua violemment au sol.

— Arrête ! lui dit-il en serrant les dents. (Yarno s’agita entre ses bras et grogna férocement en montrant les crocs pour tenter de mordre Halisstra.) C’est elle Halisstra. C’est elle que je suis venu secourir.

Dans l’intervalle, Halisstra saisit sa corne de chasse et la leva en direction de ses lèvres. Sans relâcher Yarno qui continuait à se débattre, Ryld tortilla son corps à l’instar d’une anguille et tendit la jambe pour faire trébucher sa compagne.

Halisstra tomba au sol en lâchant la corne. Elle chercha à la ramasser tant bien que mal.

— Ne l’utilise pas ! s’exclama Ryld.

Halisstra le foudroya du regard en ramassant la corne et recula précipitamment.

— Tu es fou ? lui demanda-t-elle en se relevant. C’est un métamorphe.

Elle leva de nouveau la corne en direction de ses lèvres.

— Il ne te fera aucun mal, lui dit Ryld en serrant de nouveau les dents. (Pour le prouver, il relâcha Yarno et se leva d’un bond.) Va-t’en ! lui dit-il d’une voix autoritaire. Tout de suite !

Sans attendre de voir si Yarno lui obéissait, Ryld se tourna rapidement vers Halisstra et lui saisit le bras pour la contraindre à retirer la corne de ses lèvres.

Yarno se releva en haletant et regarda Ryld puis Halisstra. En lançant un dernier grognement en direction de la prêtresse, il s’enfuit en bondissant dans les broussailles.

Halisstra se libéra de la prise de Ryld et lui lança un regard

furieux. Sa colère cachait même un certain dégoût.

— Tu savais que ce garçon était un... animal... une chose ?

— Yarno ne te fera aucun mal, lui dit Ryld en rengainant son épée large. Laisse-le partir.

— C'est un monstre. Eilistraée nous a donné l'ordre de débarrasser cette forêt des parasites comme lui.

Ryld tressaillit.

— C'est un garçon, dit-il en soupirant. Juste un garçon.

Halisstra secoua la tête car elle ne comprenait pas.

— Alors pourquoi te soucier de lui ? lui demanda-t-elle.

Ryld ouvrit la bouche pour tenter de lui expliquer.

— Parce qu'il..., commença maladroitement le maître d'armes. Il me rappelle moi quand j'avais son âge.

— Comment est-ce possible ? Tu es un drow et c'est un..., s'interrompit Halisstra sans savoir comment définir le garçon.

— C'est un « loup-garou », lui dit Ryld en l'informant. Qui est chassé. Et apeuré. Comme moi jadis.

Halisstra le regarda droit dans les yeux l'espace d'un ou deux instants et Ryld crut qu'elle avait compris. Puis elle leva encore sa corne.

— Il ressemble peut-être à un garçon, mais c'est un monstre, lui dit-elle avec fermeté.

— Et toi tu es une Première Fille, répondit Ryld en saisissant le poignet de Halisstra. Tu es née noble ; tu as toujours fait partie des chasseurs, pas de ceux qui étaient chassés. Tu n'as jamais eu à survivre dans les Rues pointues.

Halisstra s'arrêta et Ryld comprit qu'elle ne devait pas savoir ce qu'étaient précisément les Rues pointues.

— Mais tu es noble toi aussi, dit-elle. Non ?

— Je n'ai pas de Maison, répondit-il. Je n'en ai jamais eu.

Il soupira longuement en se demandant ce qu'il faisait. Allait-il réellement s'opposer à Halisstra, la drow qu'il aimait, pour sauver un garçon qu'il venait à peine de rencontrer ? Pour un loup-garou ? Quel genre de drow était-il donc devenu ?

Le genre d'individu qui se souvenait du passage de l'enfance et de la peur associée.

Ryld lâcha le poignet de Halisstra.

— Appelle tes sœurs si tu veux, lui dit-il. Mais sache que si tu le fais, je pars.

Halisstra écarquilla les yeux.

— Tu me demandes de choisir entre toi, lui dit-elle, et mon devoir sacré de prêtresse.

— Je te demande de choisir entre le bien et le mal.

— Des paroles bien étranges dans la bouche d'un drow, lui répondit-elle.

Elle regarda d'un air absent la forêt éclairée par la lune puis souleva la corne. Mais elle la rabaissa aussitôt.

Soulagé, Ryld saisit la main de Halisstra, rapprocha sa tête et ses lèvres effleurèrent ses doigts.

— Merci, lui dit-il.

Halisstra retira sa main – et Ryld crut l'espace d'un moment horrible qu'il allait être puni, mais la prêtresse lui souleva le menton pour l'embrasser avec fougue. Puis elle l'entraîna vers elle et le serra dans ses bras.

Ryld ferma les yeux et sentit ses lèvres frôler son oreille, et il entendit un murmure dans la bouche de sa bien-aimée.

— Pardonne-moi, Eilistraée. Je l'aime.

Elle le prit par la main et le guida jusqu'à la vieille bicoque que les prêtresses leur avaient attribuée.

Elle l'embrassa de nouveau dès qu'ils furent à l'intérieur. Ses lèvres pressèrent les siennes avec une ardeur qui ne lui ressemblait pas. Ils s'étaient déjà embrassés auparavant, mais jamais de cette manière. Avant cette nuit, ils n'avaient échangé que de brefs baisers, presque chastes. Réagissant en mâle servile, il n'avait jamais osé demander plus. Mais ce baiser... était le genre de baiser dont étaient constitués ses fantasmes. Il le lui rendit avec enthousiasme en parvenant à peine à contrôler la chaleur insistante qui menaçait de le submerger.

— Je te veux, déclara Halisstra en retirant ses lèvres suffisamment longtemps pour lui souffler ces quelques paroles. Je te veux tout à moi. Ici. Maintenant.

En entendant ces mots, Ryld sentit lui échapper toute sa maîtrise. Le souffle rapide, ses années d'entraînement de guerrier oubliées, il retira *Pourfendeuse* de son dos et la jeta au sol, puis il ôta rapidement son armure.

Halisstra était en train d'enlever elle aussi son armure et ses vêtements. Elle l'embrassa de nouveau, une de ses mains pressait sa nuque, l'autre caressait sa taille, leur déshabillage se révélait de plus en plus difficile. L'espace d'un instant terrifiant, Ryld eut l'impression d'être une mouche prise au piège de la toile d'une araignée. Les bras de Halisstra étaient enroulés autour de son corps et le pressaient contre le sien, sa bouche le dévorait. Ses dents s'enfoncèrent avec passion dans la chair de son cou, de sa poitrine, puis des muscles de son ventre, puis...

La tête en arrière, Ryld se laissa aller à cette divine extase, il

contemplant d'un regard perdu le plafond affaissé de leur abri. Il prit à peine conscience du sol irrégulier qu'il heurta avec son dos et de la vambrace qui s'enfonça douloureusement dans son épaule.

Halisstra le chevauchait. Ses cheveux parurent un instant se zébrer d'argent lorsqu'elle les lança derrière ses épaules et Ryld se souvint alors de l'elfe noire qu'il avait aperçue dans son rêve hallucinatoire lors de l'absorption de la belladone. Des étincelles d'éclat de lune l'engloutirent et explosèrent dans son esprit, et le maître d'armes oublia toute retenue.

Bien plus tard, Halisstra toucha son épaule et lui murmura.

— Ryld ? Tu es plongé dans la Rêverie ? Je voulais te parler de quelque chose.

Ryld ouvrit les yeux. Il devina par l'intonation de sa voix qu'il n'allait pas aimer ce que Halisstra avait à lui dire. Elle paraissait cérémonieuse et ferme, son ton lui rappelait la façon dont les prêtresses s'adressaient aux mâles. Il se prépara à recevoir une quelconque réprimande. Elle devait l'avoir aperçu au cours de la soirée lorsqu'il avait espionné le chant et la danse sacrés, et elle allait le punir pour sa transgression.

— Je vais retourner dans l'Outreterre, lui dit-elle. Je vais rejoindre Quenthel Baenre et les autres pour terminer leur quête.

Surpris – sans toutefois le montrer au cas où la prêtresse serait en train de lui faire subir une sorte de test –, il la regarda fixement. Son visage, comme le sien, était parfaitement neutre. Non, pas complètement. Quelque chose brillait dans ses yeux : une chose qui n'était pas simplement le reflet du clair de lune. Une réminiscence de la passion qu'ils venaient de partager.

— Pourquoi ? demanda-t-il.

Halisstra parut se détendre.

— Uluyara m'a demandé d'y retourner, lui répondit-elle. Les prêtresses d'Eilistraée ont besoin de savoir si Lolth est vraiment morte. Cette information est essentielle pour leur cause, et je suis la seule qui puisse l'obtenir.

Ryld opina du chef. La partie guerrière de son esprit reconnaissait la sagesse de l'ordre d'Uluyara. Halisstra constituerait une excellente espionne. En sus, elle était une simple novice dans la foi d'Eilistraée. Si Quenthel venait à la tuer, son absence ne créerait aucun désordre. La guerre contre Lolth des prêtresses traîtresses se poursuivrait sans presque aucun changement. Mais intérieurement, il bouillonna de colère à cause de la volonté d'Uluyara de sacrifier Halisstra.

— Je ne te demande pas de m'accompagner, déclara Halisstra.

Se rendant compte qu'il avait laissé sa colère s'afficher sur ses traits, et que Halisstra l'avait prise pour une tout autre chose, Ryld lui

révéla le fond de ses pensées.

— Quenthel t'éliminera aussi rapidement qu'une de ses vipères si tu viens à commettre la moindre erreur, lui dit-il.

— Je suis prête à courir un tel risque.

— Moi pas, lui dit-il. C'est pour cette raison que je t'accompagnerai.

Halisstra lui toucha la joue.

— Merci, lui murmura-t-elle.



Plus tard encore pendant la nuit, Ryld était plongé dans la Rêverie et Halisstra le regardait. Il était assis en tailleur, les yeux fermés. Ses mains étaient croisées sur le fourreau contenant *Pourfendeuse* et il avait l'apparence d'un guerrier vaincu, son armure et ses autres armes éparpillées sur le sol.

Halisstra poussa un soupir et s'appuya contre un mur de leur abri pour se laisser aller elle aussi à la Rêverie. Ses muscles étaient bien détendus et il ne lui fallut qu'un simple instant pour se laisser porter par la vague familière de ses souvenirs passés ¹.

Elle se laissa flotter avec eux et les observa avec détachement, son esprit passait d'un souvenir à un autre à l'instar d'une pierre ricochant sur l'eau. Elle se remémora plusieurs événements. Les souvenirs de son premier jour de service dans le temple de la Maison Melarn et de ses instructrices fouettant les paumes de ses mains jusqu'au sang car Halisstra avait écorché les paroles de la prière quotidienne. Et de la satisfaction de Halisstra le jour suivant lorsqu'elle avait dirigé la prière – avec une telle précision que la prêtresse qui l'avait punie lui avait adressé un petit sourire. Les souvenirs des courses à pied auxquelles elle et sa sœur Jawil, enfants, participaient dans les rues de Ched Nasad ; et du terrible plongeon qu'elle avait fait par-dessus le rebord de la rue de toiles calcifiées lorsque Jawil avait vengé sa défaite. La broche familiale, qui permettait d'activer une magie de lévitation, « empruntée » à une de ses tantes lui sauva la vie ce jour-là. Plus tard, Jawil lui avait avoué qu'elle savait que sa chère sœur possédait la broche.

Ces vieux souvenirs qu'elle avait souvent revus en Rêverie bousculèrent des souvenirs plus récents et, d'une certaine façon, plus agréables. La nuit où elle avait quitté la petite grotte pour être étreinte par les prêtresses d'Eilistraée. La joie extatique qu'elle avait ressentie après avoir vaincu l'araignée de phase. Son esprit s'intéressa même aux souvenirs encore plus récents qui venaient à peine d'être gravés dans sa mémoire.

Tous les mâles avec qui Halisstra avait couché s'étaient toujours révélés enthousiastes, mais un sentiment sous-jacent de peur avait toujours accompagné leur désir libidineux. Ils savaient assurément qu'ils couchaient avec une prêtresse de Lolth et craignaient que Halisstra, comme les araignées qu'elle vénérât, puisse les tuer pour se débarrasser d'eux. Lorsqu'elle avait commencé à embrasser Ryld, elle avait perçu un soupçon de peur chez le guerrier, puis il avait finalement disparu. Pendant leur étreinte, il s'était abandonné – pas à la peur ou même à Halisstra, mais à quelque chose de bien plus grand. Ce n'était pas elle qui l'avait pris, c'était plutôt lui qui s'était donné.

Prenant conscience de cela, l'esprit de Halisstra flotta vers d'autres souvenirs récents. Parmi eux, un souvenir pénible apparut distinctement : Seyll. Ou plutôt le meurtre de Seyll entre ses mains. Cette image était bizarrement confuse. Le souvenir de Seyll, mourante, son sang coulant dans le cours d'eau dans lequel elle était étendue, se mêlait au souvenir des derniers instants de la prêtresse, juste avant sa mort, lorsqu'elle s'était tournée et avait tendu les mains pour aider Halisstra à traverser. Dans ce souvenir mensonger, Seyll parlait à Halisstra ; alors que Halisstra l'avait crue morte en voyant son corps immobile. Et les paroles de la prêtresse d'Eilistraée étaient également fausses ; ce n'étaient pas les paroles d'espoir qu'elle lui avait adressées après que Halisstra avait commencé à lui retirer ses armes et son armure. Ses paroles ressemblaient davantage à un message, un message des plus urgents.

Halisstra, toujours plongée dans la Rêverie, se pencha en avant pour l'écouter.

— *Tu auras besoin de l'épée*, lui murmura Seyll.

Halisstra, les yeux toujours fermés, tapota le sol à côté d'elle et ses doigts se posèrent sur l'épée chantante à la pointe brisée qui était rangée dans son fourreau.

— Je l'ai, murmura-t-elle à voix haute.

Dans le souvenir onirique, Seyll secoua la tête.

— *Pas celle-ci.* (Du sang s'écoula de ses lèvres.) *Tu réussiras à la vaincre avec la seule Lame-Croissant.*

— *Vaincre qui ?* demanda Halisstra. *Je ne vois pas...*

— *Elle a été perdue dans le Champfroid*, l'interrompit Seyll entre deux gargouillis, sa voix se faisait de plus en plus difficile. (Elle était proche de la mort et parvenait à peine à parler.) *La prêtresse la portait... et elle a été tuée. C'est le... ver qui la possède désormais.*

Cette dernière phrase rendit Halisstra perplexe : Seyll avait-elle dit « ver »... ou « wyrm » ² ? Elle pensait avoir entendu « wyrm ». Les dragons étaient réputés pour convoiter les trésors – en particulier les armes magiques. Et à en juger par le ton révérencieux de Seyll

lorsqu'elle avait nommé la « *Lame-Croissant* », l'épée ne pouvait être que magique.

Seyll parlait si doucement que Halisstra parvint à peine à l'entendre.

— *Trouve la Lame-Croissant... et utilise-la... pour la vaincre.*

— Vaincre qui ? cria Halisstra.

Un bruissement soudain retentit à ses côtés. Sa Rêverie interrompue, Halisstra ouvrit les yeux et vit Ryld ramassé devant elle, *Pourfendeuse* à la main. Il scruta rapidement la pièce sombre, puis regarda Halisstra, les sourcils plissés, l'air interrogateur.

— Ce n'était rien, lui dit-elle. J'étais en pleine Rêverie. Ce n'était qu'un rêve.

Ryld se détendit et rengaina l'épée large dans son fourreau. Le regard du guerrier ne la quitta pas et Halisstra se souvint qu'elle était encore nue. Il ne détourna pas le regard comme l'exigeait la coutume pour un mâle drow respectueux. Il plissa de nouveau les sourcils et un éclat s'illumina dans ses yeux.

Halisstra secoua la tête.

— Plus tard, lui dit-elle. Je dois parler à Uluyara.

Elle se leva d'un bond, se vêtit à la hâte puis sortit dans la nuit noire.

1. La Rêverie des elfes, une sorte de transe, leur permet de se reposer et de revivre leurs souvenirs passés, qu'ils soient agréables ou pénibles. (NdT)

2. Terme désignant les grands vers, les dragons. (NdT)

Chapitre 26

Gromph avança à grandes enjambées en direction du Capitaine qui observait le champ de bataille devenu silencieux, les bras croisés sur son armure de plaques de mithral noire. Le regard d'Andzrel s'éclaira de satisfaction en découvrant la forêt de champignons ravagée et les cadavres tanarukks qui jonchaient le sol à l'instar de pieds de champignons tranchés.

— Transportez les cadavres dans les enclos, déclara le maître d'armes Baenre aux soldats qui fouillaient les cadavres ennemis. Les lézards pourront s'en nourrir.

Tandis qu'il s'adressait à ses troupes, Andzrel nettoya le sang qui recouvrait sa lame avec un morceau de tissu. Il examina son arme, sourit, puis la rengaina dans le fourreau qui pendait à sa taille.

— Si j'étais vous, je ne m'en débarrasserais pas aussi vite, déclara Gromph. Vous pourriez en avoir besoin.

Andzrel se retourna, la surprise s'affichait clairement sur son visage.

— Archimage ! souffla-t-il. Par les Abysses, où étiez-vous ?

— Assurément pas dans les Abysses, mais dans un lieu tout aussi équivalent, répondit l'Archimage avec esprit. Je vous en parlerai toutefois plus tard. (Il regarda autour de lui.) Comment se portent les choses ici ?

— Tout est sous contrôle maintenant, déclara Andzrel. (Il indiqua l'entrée d'un tunnel dans la paroi de la grande caverne. Un tas de cadavres tanarukks y était entassé.) Nous avons réussi à repousser l'ennemi dans le Noir Dominion. Ils se sont enfuis de la cité pour se regrouper. Et Tier Breche ?

— C'est tranquille... pour l'instant, répondit Gromph. L'ennemi a également battu en retraite à cet endroit et le tunnel d'accès a été condamné. Je m'attends bien sûr que les duergars se rassemblent, regroupent leurs différentes unités dans les tunnels extérieurs et lancent un nouveau siège dans une autre partie de la ville. Mais avant qu'ils puissent faire une telle chose, j'aurais besoin de votre aide.

— Si ça peut m'éloigner de ces cadavres.

Gromph acquiesça.

— Alors je vous écoute, lui dit Andzrel avec un petit sourire.

L'Archimage lorgna un des cadavres qui se trouvait à proximité. Le tanarukk, mi-orque mi-démon, était une créature trapue au corps recouvert de poils rêches et d'écailles à l'apparence galeuse. Une mâchoire proéminente s'avavançait sous son museau raccourci et les crocs qui ornaient sa lèvre supérieure étaient gâtés et jaunis. Son front bas lui donnait une apparence stupide qui était encore plus accentuée par le regard mort de ses yeux rouge terne.

— Je dois franchir les lignes ennemies, commença Gromph. Et j'aurais besoin d'un comparse. Un soldat plutôt qu'un mage. (Il poussa du pied le cadavre du tanarukk.) Dites-moi, Andzrel, avez-vous déjà subi une métamorphose ?

— Une seule fois, répondit le maître d'armes. Il y a longtemps, j'ai été transformé en lézard. Un jeune arriviste vaniteux m'a fait cette « blague » et m'a monté pour m'apprendre ma place au sein de notre hiérarchie. Mais après l'avoir mordu, il a trouvé sa plaisanterie beaucoup moins drôle et m'a redonné mon apparence première.

Gromph sourit. Il se souvenait du jour où Nauzhror, jeune élève, était revenu à Sorcere en boitant et avait demandé un coussin pour calmer sa douleur. Il avait alors attribué sa blessure à un « accident de lézard », mais un élève avait utilisé un sort pour regarder à travers sa robe – il y avait découvert une belle morsure sur ses fesses. Le jeune mage prétentieux avait ensuite été la cible d'un grand nombre de moqueries dirigées sur son divin derrière.

— Vous n'aurez pas à utiliser vos crocs sur moi, lui déclara Gromph avec une fausse gravité.



Les soldats tanarukks désorganisés battaient en retraite dans les tunnels, les passages étroits les incitant à gronder féroceement et à se mordre les uns les autres pour passer. L'air était rempli du fracas métallique de leurs armes et armures, de l'odeur caractéristique du sang des blessés qui se faisaient bousculer brutalement, puis abandonner, la mort pour seul compagnon, et des cris de leurs sergents qui essayaient de ramener un semblant d'ordre dans ce chaos.

Deux tanarukks avançaient d'un pas traînant derrière eux en prenant soin de ne pas se mêler à la masse chaotique des guerriers ; ils ne les provoquaient pas et n'acceptaient également aucune provocation. Le premier avait un front encore plus large que ses congénères et des cheveux blancs en partie hérissés sur le crâne. L'autre était plus large d'épaules et vêtu d'une cotte de mailles qui semblait légèrement trop raide. La lame de la hache de guerre qu'il portait était tachée de sang. Le tanarukk aux cheveux blancs paraissait

avoir perdu son arme et tenait un petit morceau de fourrure à la main – apparemment le scalp d’une victime. Il guida son compagnon sur le côté du tunnel pour éviter la horde féroce, puis murmura les paroles d’un sort en tortillant la fourrure dans sa main. Il désigna un tunnel étroit sur leur gauche.

— Il est passé par là, déclara Gromph. Ou du moins, il y était encore il y a quelques instants. Car j’ai de nouveau perdu sa trace.

— Où peut-il bien aller et venir comme ça ? demanda Andzrel, agacé.

La posture voûtée de son corps d’emprunt lui faisait mal au dos. Il était impatient d’achever cette mission et de recouvrer son corps drow. En sus, son corps tanarukk *puait*. Gromph n’avait pas ce problème. Il avait utilisé une illusion pour changer son apparence. Si l’Archimage s’était métamorphosé, les composantes matérielles nécessaires pour le lancement de ses sorts – comme le morceau de fourrure de chien sanguinaire qu’il venait d’utiliser – auraient été transformées en objets correspondant davantage à un tanarukk.

Du moins, c’était ce que l’Archimage avait dit à Andzrel. Le maître d’armes Baenre soupçonnait cependant que Gromph ne désirait pas endurer la puanteur de la sueur tanarukk sur sa propre peau.

— Je ne sais pas ce que Nimor est en train de faire, répondit Gromph. Il informe peut-être ses maîtres. Mais il revient sans cesse à cet endroit ; il doit bien le connaître.

Le duo s’éloigna des autres tanarukks et se glissa dans le passage étroit. Ce dernier s’avançait horizontalement sur plusieurs mètres puis montait en pente vers une petite caverne que gardait un duergar. Le nain gris leva sa hache en voyant approcher les deux orques-démons.

— Nous avons un message urgent à délivrer au drow Nimor, dit Gromph en imitant la voix rauque et grondante d’un tanarukk.

— Ah ouais ? répondit le duergar en renâclant. Comme tous les misérables tanarukks du semblant d’armée de Vhok. Mais le Seigneur Nimor n’est pas là.

Gromph méprisa la raillerie du nain gris. Il renifla bruyamment en direction de la caverne supposée vide.

— Il est là, déclara l’Archimage. Je sens son odeur.

— Non, il n’y est pas, répondit le duergar en fronçant les sourcils. Retournez d’où vous venez.

Andzrel serra son poing écaillé et le leva sous le nez du duergar.

— On sait qu’il est là, grogna-t-il. Laisse-nous passer.

Le duergar grossit subitement et sa taille dépassa bientôt celle de la forme tanarukk d’Andzrel. Il serra la poignée de sa hache, un éclat d’énergie magique la recouvrait.

— Ne m'obligez pas à utiliser ceci, leur dit le grand nain gris.

— Nimor doit entendre ce message, insista Gromph. Dis-lui que ça vient de l'espion qu'il a envoyé à Menzoberranzan.

— Quel espion ?

— Sluuguth, répondit l'autre tanarukk.

Le visage du duergar prit subitement une teinte plus pâlotte.

— Ah..., dit-il, l'illithid.

Gromph plissa son front large.

— Sluuguth n'aime pas que ses messagers soient retardés, grogna l'Archimage. (Il sortit une chaîne argentée de sa poche. Un jade ovale pendait à son extrémité.) Il nous a dit d'apporter ça à Nimor aussi vite que possible. Il a dit que c'était très important.

Le duergar finit par opiner du chef. Il reprit sa forme première et fit un pas de côté.

— Vous pouvez avancer, dit-il à Gromph, mais il leva la main au moment où Andzrel s'avança. Il faut que *tu* laisses ton arme ici.

Gromph et Andzrel se regardèrent. Cela allait poser un problème. Dès que la « hache de guerre » d'Andzrel quitterait ses mains, elle se retransformerait en épée drow, le sort de métamorphose d'autrui ne l'affecterait plus.

— Je peux livrer moi-même ce message, dit Gromph à Andzrel. Attends-moi ici... jusqu'à ce que j'en aie terminé.

Andzrel acquiesça.

Gromph pénétra dans la caverne. Une fois à l'intérieur, il s'aperçut que l'endroit ressemblait davantage à une cheminée naturelle dotée d'un plafond élevé. Il vit une saillie rocheuse en surplomb sur laquelle Nimor était ramassé, les yeux fermés, apparemment en pleine Rêverie. Sa position était inhabituelle : ses bras étaient serrés contre sa poitrine et ses poings touchaient ses épaules voûtées. En le voyant ainsi, Gromph eut l'impression de découvrir une chauve-souris qui dormait à l'envers.

L'Archimage se demanda si Nimor était également entouré d'un voile illusoire et plongea la main dans sa poche pour saisir un petit pot de pierre. Il allait prendre une noisette de l'onguent qu'il contenait pour recouvrir ses paupières lorsque Nimor ouvrit les yeux. Son regard se riva immédiatement sur la pierre de jade ovale qui se balançait doucement à l'extrémité de la chaîne que Gromph serrait en main. La magie contenue dans l'amulette était encore puissante même si l'araignée de jade qu'elle contrôlait jadis avait été réduite, sur l'ordre de Gromph, en un tas de pierres avant que l'Archimage et Andzrel partent pour le Noir Dominion.

Nimor franchit le rebord de la saillie et rejoignit Gromph en lévitant.

Gromph retira la main de sa poche et abandonna le sort qu'il s'appropriait à invoquer. Il n'avait plus le temps d'utiliser son sort de vision véritable et devait préparer sa protection magique si nécessaire.

— Où as-tu trouvé ça, soldat ? demanda Nimor en se posant doucement sur le sol à côté de Gromph.

Gromph sourit intérieurement. Le drow n'avait pas percé son illusion.

— C'est Sluuguth, répondit-il en levant l'amulette de contrôle.

Il plongea la main dans une de ses poches au même instant et saisit l'objet qu'elle contenait – le prisme – par l'extrémité qui dépassait de la gaine huilée qu'il avait rajoutée. Il avait également apporté quelques altérations magiques mineures au prisme avant de partir à la recherche de Nimor et rajouté de nouveaux enchantements à la magie que l'objet contenait déjà.

— Sluuguth était occupé et ne pouvait pas vous rapporter l'amulette lui-même. Alors il m'a envoyé, poursuivit Gromph.

Nimor tendit la main pour s'emparer de la chaîne argentée, mais il s'arrêta subitement.

— Occupé à faire quoi ? demanda-t-il en lorgnant Gromph avec méfiance.

— Le mage que le Seigneur Dyrr a capturé – celui de la Maison Baenre. Il s'est échappé de sa sphère.

— Gromph ? demanda Nimor avec dédain. C'est de l'histoire ancienne tout ça. Gromph est mort désormais.

Gromph secoua la tête vigoureusement.

— Non, dit-il, il n'est pas mort. Sluuguth a dit qu'il préparait quelque chose qui pourrait blesser notre armée... un sort, je crois.

— Où est-il ? demanda Nimor.

Gromph gratta les poils hérissés sur son crâne et fronça les sourcils. Grâce à l'illusion de tanarukk qui l'enveloppait, il n'avait pas beaucoup d'effort à faire pour paraître stupide.

— Qui ça ? Sluuguth... ou Gromph ?

Nimor fronça les sourcils, d'agacement.

— Gromph, dit-il.

— Ah... ouais. Sluuguth a dit de vous montrer ça, répondit Gromph comme s'il se souvenait subitement d'une chose importante.

Il extirpa la main de sa poche. Le prisme qu'il tenait à la main sortit de sa gaine huilée sans que la colle magique qui le recouvrait adhère au matériau.

Jusqu'ici, tout se passe bien, se dit Gromph.

Nimor regarda le prisme.

— C'est quoi ? demanda-t-il.

La ruse de Gromph rencontrait pour l'instant un vif succès.

Comme la plupart des drows, Nimor était peu coutumier des objets magiques du Monde du dessus.

— C'est un objet de scrutation, répondit Gromph. On peut voir Gromph à l'intérieur.

Nimor croisa les bras sur sa poitrine.

— Regarde à l'intérieur, dit-il au tanarukk. Et dis-moi où il se trouve.

— D'accord, dit Gromph en haussant les épaules.

Tout se passait comme l'Archimage l'avait prévu. Il avait pris en considération la nature méfiante du drow dans l'élaboration de son stratagème. Gromph regarda dans le prisme en le faisant bouger un peu.

— Je ne vois rien, dit-il. (Puis il s'arrêta subitement.) Ah, le voilà... mais c'est qui Gromph ? Le squelette ou le drow avec un rat sur l'épaule ?

— Laisse-moi voir ça, dit Nimor en tendant la main.

Le moment était venu d'agir. Lorsque les doigts de Nimor touchèrent le prisme, Gromph lâcha l'extrémité qu'il tenait et dissipa son voile illusoire pour révéler sa vraie nature.

Il cria au même moment :

— Andzrel ! Maintenant !

Derrière lui, Gromph entendit un bruit sourd et un grognement – le bruit du duergar tombant sous la hache d'Andzrel. Un instant plus tard, Nimor recula en écarquillant les yeux. Il essaya de se débarrasser du prisme qui était collé à sa main et dégaina sa rapière de l'autre. Andzrel se précipita dans la caverne, sa hache levée bien haut. Peu habitué à sa forme tanarukk, il maniait son arme avec une certaine gaucherie, mais sa charge n'en était pas moins impressionnante.

Nimor comprit qu'il était acculé et fit exactement ce que Gromph avait prévu. Le drow pénétra dans les ombres.

Nimor commença à glisser dans le plan des Ombres, un petit sourire satisfait sur les lèvres, et le sort de contingence que Gromph avait lié au prisme s'activa. Le sort déclencha à son tour le troisième pouvoir du prisme qui s'illumina subitement d'un éclair de lumière aveuglante. L'espace d'un instant, le soleil du Monde du dessus parut s'être téléporté dans la caverne : ses murs se retrouvèrent illuminés par la lumière la plus intense que Gromph ait jamais vue. Nimor poussa un cri – à la fois un hurlement d'angoisse et un beuglement de rage. La lumière et le cri de Nimor s'évanouirent au même moment.

Gromph entendit le bruit d'une lame qui fendait l'air et le fracas métallique de l'acier frappant la pierre : la hache d'Andzrel avait traversé l'endroit que Nimor venait de quitter. Incapable de voir la moindre chose, Gromph plissa les yeux pour tenter de faire disparaître

la cécité temporaire provoquée par l'éclat de lumière brillant. Il avança de quelques pas les mains tendues devant lui, sans rencontrer d'obstacle. Nimor semblait avoir réussi son « évasion » dans le plan des Ombres.

— Andzrel ! cria Gromph. Vous voyez quelque chose ? Où se trouve Nimor ?

— Je ne vois pas grand-chose. (La voix du maître d'armes résonna sur la droite de l'Archimage.) Ma vision nocturne commence toutefois à reprendre le dessus. Nimor est parti. Vous allez bien ?

Les yeux de Gromph pleuraient abondamment. Il semblait avoir quelques difficultés à voir Andzrel – à voir quoi que ce soit.

— Je suis encore... aveugle. Cet éclair de lumière semble m'avoir beaucoup plus affecté que vous ; c'est peut-être parce que la magie qui protégeait Nimor a reconnu le sort contenu dans le prisme comme le mien et l'a retourné directement contre moi. Mais ce n'est pas grave. Je ne devrais pas avoir trop de difficultés à recouvrer la vue.

Gromph toucha ses yeux avec son doigt en lançant un sort qui aurait dû dissiper sa cécité. Il sentit effectivement le picotement de la magie sous ses paupières, mais il ne recouvra pas sa vision nocturne. Il était tout aussi incapable de se repérer dans la caverne sombre que n'importe quelle créature des Royaumes du dessus.

Et sa cécité commença à l'inquiéter. Les prêtresses de Lolth se trouvaient dans l'incapacité de contacter leur déesse et il aurait bien des difficultés à trouver un sort qui permettrait de guérir sa cécité.

— Où se trouve Nimor maintenant ? demanda Andzrel.

— Dans le plan des Ombres, répondit Gromph. Et vous savez ce que ça signifie.

— En fait, pas vraiment, dit Andzrel. Si vous pouviez me l'expliquer, Archimage.

— Cela signifie qu'il est bloqué là-bas, dit Gromph en gloussant. Pour utiliser sa faculté de voyager dans les ombres, Nimor doit trouver une zone d'ombre ou de ténèbres à traverser. Une zone des *plus* noires. Et il ne risque pas de trouver une telle chose dans les jours à venir avec un prisme collé à la main qui brille comme un soleil.

— Voilà une pièce importante du plateau de *sava* retirée, déclara Andzrel d'un ton satisfait. Et maintenant ?

— Nous retournons à Menzoberranzan, dit l'Archimage. Vous allez me servir de guide.



Gromph se tenait au pied de Narbondel, la main posée sur la pierre froide de la colonne naturelle. Elle se dressait menaçante dans

les yeux de Kyorli. Le rat, perché sur l'épaule de son maître, lorgnait le pilier sombre, ses moustaches chatouillaient l'oreille de l'Archimage. Derrière lui, Gromph entendit Nauzhror marmonner. Le mage grassouillet avait rendu à contrecœur les robes d'Archimage à Gromph et insisté pour être présent lors du rituel d'éclairage de Narbondel. À l'instar d'une araignée, il sentait que Gromph possédait une faiblesse – même s'il n'avait pas encore découvert sa nature.

Gromph se tourna face au pilier et leva ses deux mains au-dessus de sa tête. Il entonna les paroles de son sort et sentit une vague d'énergie familière envahir ses mains. L'incantation achevée, il frappa ses deux mains sur le grand pilier afin de diriger la magie à l'intérieur de la roche. La pierre froide se réchauffa à son contact et un léger grésillement remplit l'air. La chaleur et la lumière magiques commencèrent à s'élever lentement dans Narbondel comme des flammèches qui dévoreraient un rideau. Gromph ne pouvait rien voir, mais grâce à Kyorli, il en vit une version atténuée : le cercle de lumière arcanique, formé d'étincelles de toutes les couleurs, du rouge le plus foncé au violet le plus clair, s'élevait lentement sur la surface de pierre noire. C'était un spectacle magnifique... qui redonnerait espoir aux soldats, qui tenaient encore l'ennemi à distance dans le Noir Dominion, lorsqu'ils reviendraient dans la cité.

De mémoire, Gromph se tourna dans la direction de la Maison Agrach Dyrr.

— Tu vois ça, la liche ? murmura-t-il. Je me suis évadé de ta prison. Et je viendrai bientôt te régler ton sort.

Plus tard dans la journée, Gromph était assis dans son sanctuaire à Sorcere ; ses doigts tapotaient le bureau devant lui. Kyorli n'avait pas quitté son épaule ; l'Archimage avait encore besoin des yeux de son familier pour voir. Il avait bu une potion qui aurait dû lui faire recouvrer complètement la vue, mais il parvenait uniquement à distinguer des ombres et des formes confuses. L'association de son sort de contingence et de la magie de protection de Nimor était-elle responsable d'une telle chose ? Avec du temps et des recherches, il comprendrait pourquoi, mais avec les deux armées qui rôdaient encore à la périphérie de la Cité des araignées, le temps était un luxe qu'il ne possédait pas.

Un picotement au niveau de la nuque l'avertit que quelqu'un l'observait – une chose normalement impossible entre les murs de son bureau protégés contre la scrutation. Cela pouvait provenir de la hache qu'il avait accrochée au mur, l'arme que son visiteur illithid inconnu avait abandonnée. Gromph se demanda un court instant si l'observateur était une des âmes prisonnières de la hache, mais lorsqu'il demanda à Kyorli de se tourner vers le mur, il ne vit aucun mouvement et aucun visage sur la lame.

L'Archimage se détourna de la hache et une voix familière se fit entendre dans son bureau ; la voix de la seule personne autorisée à pénétrer les protections magiques de son sanctuaire.

— *Allons au lac des Ombres*, lui murmura la voix de Pharaun dans son esprit. *Aboleths ont révélé que vaisseau du chaos y avait sombré avec uridezu. Allons naviguer vers Abysses et contacter Lolth directement.*

Limité à vingt-cinq mots, Pharaun avait utilisé un sort de message pour contacter Gromph. L'Archimage demeura silencieux un instant en réfléchissant à sa réponse. Elle devait être tout aussi brève... et instructive.

— Votre mission est cruciale. Nous avons réellement besoin de Lolth. Duergars et tanarukks assiègent Menzoberranzan. Dyrr est une liche, un traître. (Gromph s'arrêta puis ajouta avec ironie :) Un uridezu ? Bonne chance !

La sensation d'être observé finit par disparaître et Gromph se retrouva seul dans son bureau. Il secoua lentement la tête en se demandant s'il recevrait bientôt d'autres messages de Pharaun.

Chapitre 27

Uलयara écouta sans rien dire le récit de ce que Halisstra avait vécu en Rêverie. Son histoire terminée, la haute prêtresse murmura une brève prière puis leva la main avec déférence vers le ciel nocturne. Elle finit par la baisser, son regard dur posé sur Halisstra, ses yeux reflétaient le clair de lune.

— Elle est perdue depuis tant d'années, lui dit-elle. Nos meilleures divinatrices, à l'aide de leurs chants arcaniques, n'ont jamais réussi à retrouver la *Lame-Croissant*. Et une novice pense aujourd'hui réussir là où elles ont échoué.

En entendant le ton amer d'Uलयara, Halisstra se hérissa.

— Je n'ai fait que répéter ce que Seyll m'a dit, rétorqua-t-elle. Ce n'était pas une hallucination. Je suis sûre que c'est son esprit qui m'a parlé. Je pense qu'elle essayait de me dire que je vais bientôt affronter Quenthel Baenre en combat et que j'aurai besoin de cette *Lame-Croissant* – quoi qu'elle puisse être – pour la vaincre.

Uलयara regarda fixement Halisstra comme pour peser le poids de ses paroles.

— Si c'est une excuse pour retarder ton retour parmi tes anciens camarades, lui dit Uलयara, tu aurais pu choisir une chose un peu moins dramatique que la recherche de la *Lame-Croissant*. Je préférerais que tu sois honnête avec moi et que tu me dises tout simplement que tu n'es pas prête. Si tu as changé d'avis ou si tu as peur...

— Peur ? Comment osez-vous ? ! Je suis la Première Fille d'une Maison nobiliaire ! cracha Halisstra.

Elle se souvint subitement à qui elle s'adressait, et que sa Maison n'existait plus, et se jeta aux pieds d'Uलयara.

— Je vous prie de m'excuser, Dame Noire, murmura-t-elle, son corps se raidissait de peur d'être fouettée – mais elle n'était plus au service de Lolth. J'appartenais à une Maison nobiliaire et je n'ai pas l'habitude que mon courage soit mis en doute. J'ai appris, il y a bien longtemps, à garder mes peurs en moi et à ne jamais les révéler. Je peux vous assurer que je n'ai *pas* peur... et que je n'invente rien. Je ne sais même pas ce qu'est cette *Lame-Croissant*. Pourriez-vous m'éclairer ?

— Relève-toi, prêtresse, lui dit Uलयara en soupirant. (Halisstra debout, elle poursuivit :) Ces dernières heures ont été difficiles pour chacune d'entre nous. J'avais montré la voie de la lumière à Breena et je la considérais comme ma fille. Sa mort...

Elle s'arrêta pour scruter les bois sombres. Un chant résonna dans la direction qu'elle regardait ; c'étaient les voix des trois prêtresses qui mettaient le corps de Breena en bière bien au-dessus du sol de la forêt afin que les larmes de la lune puissent la baigner. Le chant funèbre parut flotter sur la brise nocturne et la vive odeur de la neige fraîchement tombée l'accompagna.

Uलयara finit par détourner le regard et commença son récit.

— La Lame-Croissant a été forgée il y a bien longtemps, après qu'Eilistraée a arraché un caillou dans les cieux pour le jeter sur la terre en contrebas. Le caillou se transforma en pierre avant de tomber sur terre et brillait de mille feux comme une forge. Il était si brûlant que personne ne put s'en approcher sans sort de protection. Le rocher exsudait du métal – du métal lunaire car il était originaire de la lune. Si tu regardes fixement la lune, tu peux apercevoir un trou. C'est à cet endroit même qu'Eilistraée a arraché la pierre.

Halisstra fixa la lune qui venait de se lever au-dessus de la canopée. Sa surface était criblée de dizaines de trous circulaires et sombres. Elle les lorgna tous en se demandant quel était le bon.

— C'est celui-là, lui dit Uलयara, le doigt pointé. C'est le petit trou qui se trouve dans le gros cratère sombre. Est-ce que tu vois la forme en croissant de lune du cratère ?

Halisstra ferma un œil et regarda dans la direction du doigt d'Uलयara. Elle opina du chef quand elle finit par l'apercevoir.

— Le métal lunaire exsudé par le rocher fut collecté et forgé en une épée à la lame en forme de croissant de lune, poursuivit Uलयara. À chaque étape de sa fabrication, lorsque le marteau frappait le métal et l'enclume, des enchantements furent conférés à la lame. C'est une sainte lame qui possède un tranchant bien plus acéré que les armes ordinaires pour frapper les créatures mauvaises. Elle est également bien plus rapide : son propriétaire peut lancer deux attaques pendant que son adversaire n'en porte qu'une seule. Elle a aussi été enchantée avec le clair de lune, comme ma propre arme, et traverse les armures, et même la pierre, aussi facilement que la chair. Grâce à la bénédiction d'Eilistraée, elle peut également repousser les créatures mauvaises, car un cercle de protection entoure son propriétaire.

» Le dernier enchantement conféré à la Lame-Croissant, poursuivit Uलयara, est peut-être le plus important de tous. Si le bras de la prêtresse qui la manie est fort et que son coup est efficace, la lame peut trancher le cou de n'importe quelle créature.

Uलयara s'arrêta, son regard pénétrait celui de Halisstra.

— *N'importe quelle* créature, répéta-t-elle. Un drow, un démon... ou même une déesse.

Halisstra finit par comprendre la signification des paroles de la haute prêtresse.

— C'est ça que Seyll essayait de me dire, murmura-t-elle. La *Lame-Croissant* n'est pas destinée à tuer Quenthel Baenre ; je dois tuer Lolth elle-même.

Uluvara la regarda un long moment avant de continuer.

— Même si ça peut paraître des plus improbables, c'est bien ça.

— Mais je... Mais elle...

Soufflée par l'énormité de cette éventualité, Halisstra ne trouva pas les paroles nécessaires pour protester. Elle, une ancienne prêtresse de Lolth qui venait à peine d'embrasser la lumière d'Eilistraée, devait tuer la divinité la plus puissante des drows ? Avec une épée ? Cette idée était folle. Ridicule même. Elle avait vu de ses propres yeux un combat entre des dieux lorsque Vhaeraun et Selvetarm s'étaient affrontés à l'extérieur du temple de Lolth dans les Fosses démoniaques. Aucun des mortels présents, pas même Pharaun, n'aurait pu affecter l'issue du combat. Mais Halisstra supposait qu'Eilistraée devait savoir ce qu'elle faisait ; la Vierge Noire avait choisi Halisstra pour une bonne raison.

Halisstra ne parvenait cependant pas à savoir pourquoi. Elle ne connaissait qu'une poignée de sorts *bae'qeshel*, la plupart de simples sorts de guérison, et elle s'efforçait à réapprendre les sorts de magie divine que Lolth lui avait jadis conférés et qu'Eilistraée lui révélait peu à peu sous de nouvelles formes. Halisstra ressemblait à une personne qui aurait gardé le lit à cause d'une grave maladie et qui apprenait peu à peu à remarcher. Et Eilistraée ne voulait pas qu'elle marche simplement, mais elle voulait qu'elle coure... qu'elle vole même.

Comme Uluvara l'avait dit, c'était impossible.

Mais était-ce vraiment du domaine de l'impossible ? Lolth n'était peut-être pas morte, mais elle était inactive... et inattentive. Lorsque Halisstra s'était adressée à elle en termes blasphématoires, il ne s'était rien produit. Même le meurtre de l'araignée de phase en invoquant le feu lunaire d'Eilistraée n'avait pas provoqué son courroux. Une des vestales de Lolth, un yochlol, avait peut-être tué une des prêtresses d'Eilistraée, mais la Reine des Araignées n'avait donné aucun signe. Et d'après la scrutation d'Uluvara, le temple de Lolth était toujours condamné par un énorme monolithe de pierre noire. Une pierre qui avait l'apparence d'un visage... et qui possédait un cou.

Un cou constitué de pierre ; un matériau que la *Lame-Croissant* pourrait facilement trancher, aussi facilement qu'une lame ordinaire tranchant des chairs nues. Avec un simple coup bien placé de la *Lame-*

Croissant, le cou de pierre pourrait être tranché. Il fallait toutefois que l'attaque soit portée par une prêtresse d'Eilistraée.

Mais cette simple attaque suffirait-elle à tuer Lolth ?

Halisstra secoua la tête.

— Pourquoi moi ? demanda-t-elle à Uluyara. Eilistraée aurait très bien pu choisir une prêtresse plus valeureuse. Comme vous, par exemple.

— Mais ce n'est pas moi qui ai été choisie, répondit Uluyara. (Après un court instant de réflexion, elle ajouta.) Halisstra, de toutes les prêtresses qui vénèrent Eilistraée, tu es unique pour la simple et bonne raison que tu es la seule en qui Quenthel Baenre et les autres aient confiance. S'ils parviennent effectivement à pénétrer dans le domaine de Lolth et que tu les accompagnes, tu seras en position parfaite pour mettre fin au sombre règne de la Reine Araignée et pour libérer ses enfants des toiles gluantes qui les empêchent de revendiquer leur légitimité sur cette terre.

— Si Eilistraée le désire vraiment, je lui obéirai, dit doucement Halisstra. (Elle comprit néanmoins que la première étape de son incroyable quête était encore à réaliser.) Seyll a dit que la Lame-Croissant avait été perdue dans le Champfroid. Où se trouve-t-il ?

— Le Champfroid se trouve à trois jours de marche au sud-est de notre position, à la lisière du grand bois, lui dit Uluyara. C'est un endroit dangereux. C'est un ancien champ de bataille et la magie noire qui a été invoquée sur cette plaine l'imprègne encore. Les fantômes des soldats défunts qui ont combattu durant cette bataille rôdent sur cette terre ; et ils sont encore plus dangereux en période hivernale. Lorsque le froid de l'air s'associe au froid de la tombe, ils se relèvent pour se battre de nouveau et tuer tous ceux qu'ils rencontrent.

Se remémorant le message de Seyll dans son esprit, Halisstra écoutait à peine la haute prêtresse.

— Le Champfroid abrite-t-il l'autre d'un dragon ? demanda-t-elle en repensant à l'avertissement de Seyll.

— Aucun dragon n'a été aperçu dans cet endroit, répondit Uluyara en haussant les épaules, mais c'est toutefois possible. Le Champfroid a été battu par leurs souffles magiques et les sols de la plaine sont restés stériles à tout jamais. Un de ces dragons y a peut-être élu résidence au cours des siècles derniers.

— Comment a été perdue la Lame-Croissant ? demanda Halisstra. Seyll a dit qu'elle la portait. Qui ça ? Une prêtresse ?

Le regard qu'Uluyara lui lança lui parut bien étrange. Elle la regardait comme si elle venait de comprendre quelque chose la concernant... une chose importante.

— Celle qui portait la Lame-Croissant était une prêtresse de tout

premier ordre, lui dit-elle. C'était une des Danseuses Épéistes. Elle était originaire de la même cité que toi. Elle venait de Ched Nasad.

Halisstra opina du chef. Elle était toutefois surprise d'apprendre qu'une personne de sa cité s'était également retrouvée jadis à la surface, aussi loin de chez elle.

— À quelle Maison appartenait-elle ? demanda Halisstra.

— La Maison Melarn.

Halisstra écarquilla les yeux.

— Co... comment s'appelait-elle ? demanda-t-elle.

— Mathira.

Halisstra plissa les sourcils. Elle ne se souvenait pas de ce nom... mais un souvenir lointain refit surface. Enfant, elle avait remarqué qu'un des bustes ornant le grand hall de la Maison Melarn était « cassé ». Les coups de burin qui avaient endommagé les traits de la tête de pierre et le nom gravé au pied du buste avaient été donnés grossièrement ; elle avait même pu distinguer la première lettre du nom, un « M ». Halisstra avait demandé à sa mère à qui appartenait le buste et pourquoi il était dans cet état. Elle avait reçu une claque pour toute réponse – une claque si brutale que sa lèvre supérieure s'était ouverte. Elle se souvenait encore de son étonnement... et du goût de son propre sang. Elle avait appris ce jour-là qu'il était préférable de ne jamais aborder certains sujets.

Ce qui l'avait incitée, bien évidemment, à chercher une réponse. Des années plus tard, Halisstra, devenue prêtresse de Lolth, avait utilisé un des sorts conférés par la Reine Araignée pour satisfaire sa curiosité. Grâce à la magie de son sort, le nom endommagé du buste était apparu très clairement : Mathira. Une enquête discrète lui avait permis de découvrir quelques bribes d'informations au sujet de cette femelle : elle était tombée en disgrâce et avait été contrainte de fuir Ched Nasad une décennie avant la naissance de Halisstra. Cette dernière n'avait cependant jamais pu découvrir la nature de la « trahison » de Mathira. Halisstra n'avait pas pu en apprendre davantage, s'était finalement désintéressée du sujet et avait abandonné ses recherches.

— Alors, dit Halisstra dans un demi-murmure, Mathira a été contrainte de fuir Ched Nasad car elle avait rejoint le culte d'Eilistraée.

— Et elle est venue ici, continua Uluyara. Elle s'est élevée dans les rangs des fidèles de la Vierge Noire et est devenue une lame dansante. C'est elle qui a emporté la Lame-Croissant dans le Champfroid... et qui l'a perdue.

Et Halisstra devait maintenant retrouver l'épée magique et l'utiliser, sur l'ordre d'Eilistraée, pour tuer Lolth.

Tout cela était bien trop cousu de fil blanc pour être une simple coïncidence. Halisstra y voyait clairement l'intervention divine d'Eilistraée. Qui d'autre qu'une déesse pouvait guider, d'une façon aussi subtile, la vie des mortels sur une voie prédéterminée pour mettre en œuvre un projet qui courait sur plusieurs siècles ? Halisstra était persuadée que, si elle tentait de s'éloigner de cette quête, Eilistraée trouverait le moyen de la ramener sur la voie qu'elle avait choisie pour elle.

Cette pensée la terrifiait. Mais elle lui faisait également espérer la réussite probable de sa quête. Elle devait croire à sa déesse, même si elle venait à peine de découvrir ce qu'était la confiance. Elle avait encore quelques difficultés à faire confiance.

Il lui restait cependant une question à l'esprit.

— Comment vais-je pouvoir trouver la Lame-Croissant ? demanda-t-elle.

Uluvara fixa la lune et ne dit rien un long moment. Puis elle lui répondit finalement.

— Tu possèdes une magie que nous n'avons pas – tu la nommes la « magie du chant noir ». Tu en auras peut-être besoin pour ramener la Lame-Croissant à la lumière.

— Il existe un sort que j'étais en train d'apprendre, dit Halisstra en acquiesçant, avant mon départ... avant que Ched Nasad soit détruite. La barde qui me l'enseignait m'avait dit qu'il pourrait m'aider à localiser n'importe quel objet que j'étais capable de me représenter. Si je parviens à lancer ce sort, je pourrai peut-être localiser la Lame-Croissant. Mais vous pourriez tout d'abord me dire où commencer mes recherches. Où Mathira a-t-elle disparu ?

— Elle a été aperçue à Valherse pour la dernière fois, répondit Uluvara. Elle devait ensuite voyager vers le sud pour rejoindre Valbalafre, puis le pont de Plumenoire 1. Personne n'aurait pu la manquer sur une telle route et nous supposons qu'elle a dû changer de direction et qu'elle s'est perdue. La mission de Mathira était urgente et elle l'a peut-être incitée à prendre un raccourci pour rejoindre le pont de Plumenoire en traversant le Champfroid 2 au lieu de le contourner par la route.

Halisstra savait déjà comment elle utiliserait son sort de localisation pour retrouver la Lame-Croissant. Elle voyagerait jusqu'à Valherse puis s'orienterait en direction des chutes de la Plume 3 et marcherait en ligne droite, autant que possible, en lançant son sort tous les huit cents mètres – la portée maximale du sort.

— Le Champfroid est grand ? demanda Halisstra en s'imaginant un champ de la taille d'une grande caverne.

— Malheureusement, le Champfroid est plus long du nord-est au

sud-ouest, déclara Uluyara. C'est un terrain complètement dégagé ; deux jours de marche régulière permettent de le traverser. Mais cela ne sera pas aisé. Tu seras chanceuse si tu parviens à atteindre l'autre côté du Champ. Et encore plus chanceuse si les fantômes qui vivent dans cette lande désolée ne te font pas sombrer dans la folie avant que tu aies fini de le traverser.

— Les autres prêtresses ne m'accompagneront pas ? demanda Halisstra.

— La plupart sont déjà parties à la recherche du yochlol qui a tué Breena. Les quelques-unes qui sont restées ici ont des missions tout aussi urgentes à régler. Je ne sais pas si je peux me séparer d'elles.

— Vous ne vous attendez pas vraiment que je réussisse, n'est-ce pas ? lui demanda Halisstra en fronçant les sourcils.

— Ce n'est pas ça, mon enfant, lui répondit doucement Uluyara. C'est simplement que certains voyages doivent être accomplis sans l'aide de personne.

La haute prêtresse avait le regard rivé sur la cime des arbres. Le chant funèbre avait cessé. Le corps de Breena reposait maintenant en terre.

L'air nocturne était froid mais Halisstra sentit un feu brûler en elle.

— Je trouverai la Lame-Croissant, jura-t-elle. Seule. Je n'ai besoin de l'aide de personne.

Elle se retourna et avança à grands pas dans la forêt, en direction du refuge qu'elle partageait avec Ryld. Uluyara n'avait peut-être pas confiance en elle, mais quelqu'un de bien supérieur lui avait accordé sa confiance.

Eilistraée.

1. Petit village de Valplume entourant un pont de pierre. (NdT)

2. Le Champfroid est situé au sud de Valherse et au nord de Valbalafre. (NdT)

3. Village de Valplume situé à côté des chutes du même nom. (NdT)

Chapitre 28

Valas attendait, un kukri dans chaque main, à l'extrémité du tunnel que Pharaun avait creusé dans la roche un instant plus tôt. Parfaitement lisse et de forme légèrement ovale, le tunnel contraignait Valas à se voûter quelque peu. Les épaules rentrées, ses cheveux effleuraient la pierre chauffée par la magie du sort du mage.

Pharaun, à un mètre derrière lui, chantait doucement et tenait entre son pouce et son index les petites graines qui constituaient les composantes matérielles de son sort. Le mage s'était bien préparé pendant les quatre jours au cours desquels ils avaient voyagé pour atteindre cette région de l'Outreterre située sous Myth Drannor. Il avait déjà lancé plusieurs fois le même sort et le tunnel courait maintenant sur un peu plus de cent mètres. Si le roublard qui avait révélé l'existence du portail à Valas ne s'était pas trompé dans ses estimations, la distance qui séparait le couloir dans leur dos et le caveau qu'ils espéraient atteindre était proche de cette centaine de mètres. Le prochain sort du Maître de Sorcere devrait les faire pénétrer dans la salle au trésor.

Pharaun acheva sa nouvelle incantation en lançant les graines en direction de l'extrémité du tunnel, l'index pointé dans la direction de la paroi, et Valas prit une position défensive. La pierre devant lui scintilla subitement puis parut fondre devant l'index de Pharaun : une grande salle apparut à dix mètres devant eux. Un souffle d'air vicié remonta dans le passage – il portait avec lui une odeur de poussière et de chairs desséchées.

Aussi silencieux qu'une araignée, Valas s'avança en rampant et regarda dans l'ancienne salle au trésor. Comme le roublard l'avait décrite, elle était immense. De forme circulaire, elle mesurait cent cinquante mètres de diamètre et cinquante mètres de hauteur, son plafond à coupole décoré de mosaïques complexes. Ces dernières, composées de petits cailloux polis – des pierres semi-précieuses pour la plupart –, représentaient un certain nombre des dieux des elfes de la surface, leurs arcs bandés en main. Des parties de la mosaïque s'étaient effondrées par endroits et les racines des arbres de la cité supérieure avaient traversé le plafond en bombant les pierres de la coupole. Des éclats de pierre et de la terre recouvraient le sol. Les

dieux encore présents sur la mosaïque lorgnaient la salle vide comme s'ils s'irritaient de son état décrépit.

Au niveau du sol, à environ cinq mètres en contrebas du tunnel dans lequel Valas était accroupi, trois portes étaient sises dans les murs, la même distance les séparait. Celle qui se trouvait sous le mercenaire, un peu sur sa droite, semblait avoir été comme défoncée. C'était par cette porte que le roublard et ses compagnons avaient pénétré dans la salle après avoir traversé un couloir qui était rempli d'un plus grand nombre de pièges que d'œufs contenus dans le nid d'une araignée. Avec sagesse, Quenthel – ou plutôt Pharaun qui avait réussi à la persuader – avait choisi de ne pas emprunter ce couloir.

Valas scruta la salle obscure, tous ses sens en éveil. Il n'y avait aucune trace des âmes-en-peine, une chose qui n'était pas inhabituelle. Les âmes-en-peine possédaient la faculté de traverser les murs et elles pouvaient apparaître à tout moment. Il n'y avait également aucune trace des cadavres des compagnons du roublard. Une chose qui n'était pas surprenante. Revenus d'entre les morts sous la forme d'âmes-en-peine, ils avaient dû quitter la salle en remontant le couloir à la recherche de chair fraîche – pour être taillés en pièces par les pièges à lames dissimulés dans le couloir. Leur puanteur flottait cependant encore dans l'air... mais était-ce vraiment leur puanteur ?

Valas regarda de nouveau le plafond et aperçut un crâne dans un enchevêtrement de racines qui trouait la mosaïque. La salle au trésor devait avoir été édifiée sous un cimetière. Les elfes de la surface étaient réputés pour planter des arbres sur les tombes de leurs défunts. Avec tous les cadavres décomposés qui devaient se trouver juste au-dessus du plafond, il n'était pas surprenant que les âmes-en-peine soient attirées vers cet endroit.

Pharaun se rapprocha de Valas en rampant et regarda dans le caveau.

— Tu vois quelque chose ? lui demanda le Maître de Sorcere en signant.

Serrant ses deux dagues dans une seule main, Valas secoua la tête et signa pour lui répondre.

— Je n'ai pas vu les âmes-en-peine... ni le portail.

— S'il est ici, tu le verras bientôt, répondit Pharaun.

Le mage murmura les syllabes d'un sort. Il avança la main dans l'air, sa paume en direction de la salle. Quelques instants plus tard, un cercle se mit à briller d'un halo violet au centre de la salle.

— Le voilà, dit le mage en le pointant du doigt.

Valas regarda le portail pour l'imprimer dans sa mémoire, puis il continua à observer la salle. La magie venait de fendre l'air du caveau et les âmes-en-peine ne devraient plus tarder à apparaître. Si bien sûr

l'histoire du roublard n'était pas qu'une pure invention.

Le roublard avait affirmé que le caveau contenait encore des trésors – une information que Valas n'avait pas révélée à ses compagnons car cela aurait pu les détourner de leur mission –, mais la salle était manifestement vide. Le roublard avait également peut-être menti au sujet des morts-vivants. La soudaine apparition d'un tunnel creusé par magie dans le mur du caveau et la divination que Pharaun venait d'invoquer ne les avaient nullement attirés. Si des âmes-en-peine avaient jadis hanté cet endroit où les dieux eux-mêmes étaient silencieux, elles semblaient l'avoir déserté.

Mais cela ne signifiait pas que Valas ne prendrait pas quelques précautions. Une fine chaîne dorée, sur laquelle était accrochée une amulette en forme de soleil doré fabriquée par les elfes de la surface, pendait à son cou. Il l'extirpa de sous son armure et l'embrassa, puis la laissa se balancer sur sa poitrine sans tenir compte des sourcils froncés du mage. Si des âmes-en-peine venaient à apparaître, l'amulette le protégerait.

Du moins, pour un temps.

— Toi et les autres devriez courir en direction du portail, dit-il à Pharaun en signant. Avec un peu d'élan et un bon saut, vous devriez pouvoir atteindre le portail en lévitant sans rien toucher dans la salle. J'utiliserai mon amulette pour sauter. Avec de la chance, les âmes-en-peine, si elles sont là, ne sauront même pas que nous sommes ici.

— Tu oublies que Danifae ne possède aucun moyen de léviter, lui dit Pharaun.

Valas grogna doucement. Était-il le seul à posséder un esprit tactique ?

— Utilise un de tes sorts sur elle ; celui qui permet de sauter d'un endroit à un autre comme une puce. Elle pourra atteindre le portail avec un ou deux bonds. (Il s'arrêta, puis ajouta.) Assure-toi simplement qu'elle passe la dernière. Elle sera la moins silencieuse de nous tous ; ses bruits attireront peut-être nos soi-disant âmes-en-peine.

Pharaun s'interrogea sur la nature de son plan, mais ne fit aucun commentaire. Puis il leva une main devant ses lèvres et la pointa dans le tunnel derrière lui où attendaient Quenthel, Danifae et Jeggred.

— Nous y sommes, leur souffla-t-il, son sort portait ses murmures aux oreilles de la haute prêtresse. Le portail semble dégagé et actif. Approchez-vous rapidement mais sans faire de bruit.

Le regard toujours rivé sur la salle, Valas entendit un léger cliquetis d'armure à l'autre extrémité du tunnel – Quenthel ou Danifae se déplaçait – ainsi que le bruit discret des ongles de pied de Jeggred qui raclaient la pierre. Le mercenaire serra les dents en espérant qu'un jour ses compagnons maîtrisent l'art de se déplacer silencieusement –

et que ce jour vienne *bientôt*. Il n'entendit subitement plus aucun bruit, mais un grognement sourd s'éleva dans le tunnel.

À bout de patience, Valas se retourna brusquement, un juron aux lèvres. Il vit Quenthel se rapprocher de lui. Danifae se trouvait juste derrière la haute prêtresse, mais Jeggred traînait à plusieurs mètres en arrière, le regard tourné par-dessus son épaule, ses grognements n'avaient pas cessé.

— Maîtresse ! cracha Valas. Dites à Jeggred d'arrêter...

Avant d'achever sa phrase, le silence relatif de l'endroit fut brisé par un beuglement féroce. Jeggred bondit dans le tunnel derrière lui en poussant un cri de rage et ses griffes raclèrent la pierre. Valas comprit quelques instants plus tard ce qui avait déclenché l'attaque du draegloth.

Deux caricatures difformes de duergars, dotées de griffes aussi longues que celles du demi-fiélon et de bouches garnies de dents acérées, remontaient le couloir derrière eux. Des lambeaux de vêtements pendaient sur leurs corps décharnés et leurs cheveux étaient emmêlés et recouverts de terre poussiéreuse. Leurs yeux brillaient de la malfaisance avec laquelle les morts-vivants regardaient les vivants. À la différence des drows qu'ils avaient suivis, les deux nécrophages se déplaçaient dans le silence le plus complet. Découvrant qu'ils avaient été repérés, ils se précipitèrent en avant pour attaquer le draegloth.

Jeggred bouscula violemment le premier nécrophage et l'écrasa contre le mur du tunnel avec un coup puissant du bras ; le nécrophage tomba au sol et le draegloth déchiqueta son abdomen à l'aide des griffes de son pied. Une odeur âcre de mort et de pourriture emplit le couloir et le second nécrophage pénétra les défenses de Jeggred pour le frapper à la poitrine. Le draegloth poussa un grognement et une de ses petites mains serra sa poitrine – c'était la première fois que l'éclaireur entendait le demi-fiélon pousser un cri de douleur aussi bruyant –, puis il chancela légèrement. Il reprit cependant ses esprits un instant plus tard. Il poussa un nouveau beuglement féroce et saisit le visage du nécrophage avec une de ses grosses mains griffues ; puis il agita brutalement le corps du mort-vivant et lui arracha la tête.

Le premier nécrophage bougeait encore et rampait au sol comme un damné derrière Jeggred, ses entrailles pourries traînant derrière lui. Avant qu'il atteigne le draegloth, Danifae bondit en avant, sa morgenstern en main. Elle avait peu d'espace pour faire tourner son arme dans le petit tunnel, mais elle parvint à porter un coup bien placé. La boule à pointes de la morgenstern toucha la tête du nécrophage en produisant une explosion d'étincelles magiques, et l'air s'emplit d'une odeur d'ozone piquante. Le mort-vivant retomba au sol, immobile.

Pharaun lança un regard d'admiration véritable à Danifae. Il tenait une petite bourse de cuir qu'il avait sortie de sa poche au moment de l'attaque des nécrophages.

— Bien joué, lui dit-il en rangeant la bourse dans une des poches de son *piwafwi*.

Quenthel regarda derrière Danifae.

— Il y en a d'autres ? demanda la haute prêtresse à Jeggred.

Jeggred haletait, sa tête pivotait de droite à gauche en reniflant l'air. La poitrine du draegloth se gonflait péniblement à cause de son souffle difficile, et Valas vit la blessure que le nécrophage lui avait infligée. Elle était à peine plus profonde qu'une égratignure, mais chacun des souffles de Jeggred était difficile et bruyant. Le demi-fiélon secoua la tête quelques instants plus tard.

— Il n'y en a pas d'autres, dit-il. Juste ces deux-là.

Valas s'éclaircit la voix.

— Ces nécrophages sont le cadet de nos soucis, dit-il aux autres. On devrait avancer. Le portail se trouve juste devant nous, au centre du caveau, à environ soixante-quinze mètres en contrebas de ce tunnel. Pharaun l'a marqué avec un sort. Il faut faire vite. Nous passerons les uns après les autres. Prenez de l'élan et sautez dans la salle, puis laissez-vous descendre en lévitant. Ne touchez rien dans la salle. Quenthel, vous passerez la première, puis Jeggred. Dans l'intervalle, Pharaun lancera un sort sur Danifae. Pharaun passera ensuite, puis ce sera au tour de Danifae. Je passerai en dernier.

Sur ces paroles, il se plaqua contre le mur et fit signe aux autres d'avancer. Il scruta le caveau une dernière fois au cas où des nécrophages y auraient pénétré pendant qu'il avait le dos tourné.

Mais il n'y avait personne.

Quenthel s'approcha du bord pour regarder dans la salle puis, après avoir communiqué mentalement avec ses vipères, elle opina. Elle recula dans le couloir puis s'élança en passant à côté de Valas et bondit dans les airs. Un instant plus tard, Jeggred se précipita derrière elle, ses bras battant l'air.

Pendant que la drow et le draegloth descendaient en flottant vers le portail, Valas lorgna le plafond. Les dieux de la mosaïque avaient-ils subitement pris une expression plus féroce ? Il les regarda l'espace d'un instant, puis chassa cette idée imbécile de son esprit ; son imagination était trop à l'œuvre. Sans tenir compte de ses instructions, Quenthel s'arrêta au-dessus du portail en lévitation dans l'air. Jeggred, à ses côtés, ne cessait de regarder sa maîtresse et le portail, et son visage affichait une expression perplexe.

Valas se retourna pour avertir Pharaun que les deux Menzoberranyrs n'avaient pas encore franchi le portail, mais le mage

venait d'achever l'incantation du sort destiné à Danifae en traçant sur ses genoux un symbole invisible avec une composante qu'il serrait entre ses doigts. Il adressa un sourire d'encouragement à la captive de guerre, puis se tourna et s'élança dans le couloir pour sauter dans la salle.

Il s'arrêta en flottant juste au-dessus de Quenthel et du draegloth et leur fit signe, furieux, de franchir le portail. Quenthel secoua cependant la tête.

— Passe le premier, lui ordonna-t-elle.

Pharaun croisa les bras sur sa poitrine.

— Allez, Danifae ! cria-t-il en direction du tunnel. Nous attendons tous !

Valas secoua la tête. L'échauffourée avec les nécrophages avait déjà provoqué suffisamment de chahut pour réveiller d'autres morts-vivants et, avec tous ces cris, il ne les entendrait pas approcher. Pressé, il indiqua à Danifae de se lancer.

L'elfe noire s'accroupit au bord du passage et il remarqua que ses jambes étaient articulées dans le mauvais sens. Elle effectua un bond et se retrouva à mi-distance du portail. Elle semblait confiante lorsqu'elle approcha du sol pour se réceptionner... mais elle trébucha subitement à un mètre du sol et tomba sur le côté. Valas entendit alors comme un bruit de pierres déplacées.

Danifae se retrouva à quatre pattes, mais pas sur le sol. Elle semblait être tombée sur une surface invisible située à quelques dizaines de centimètres du sol. La surface était assurément invisible ou alors cachée par une illusion. Et elle continuait à se déplacer sous son poids.

Pharaun la vit également trébucher. Une de ses mains plongea rapidement dans les plis de son *piwafwi* et, l'instant d'après, il étala quelque chose sur ses paupières en prononçant les paroles d'un sort. Danifae essaya de se relever sur le sol mouvant – un bruit de pierres déplacées résonna de nouveau dans la salle –, et Pharaun écarquilla subitement les yeux.

— Danifae ! cria-t-il. Tu te trouves sur un coffre complètement pourri qui déborde de gemmes ; mais il y a également une baguette juste sur ta droite. Ramasse-la !

— Une baguette ? demanda Quenthel en tournant brusquement la tête vers Danifae.

La captive de guerre commença à tapoter le coffre et le tas de gemmes sur lesquels elle se trouvait. Valas sentit un malaise grandir en lui. Quelqu'un, ou quelque chose, les observait. Son regard se porta de nouveau vers le plafond.

L'éclaireur découvrit que son intuition ne l'avait pas trompé. Les

yeux des dieux de la mosaïque étaient différents. La couleur terne qu'ils affichaient l'instant d'avant avait pris un éclat rougeâtre comme des regards embrasés et furieux.

Puis ces yeux se mirent à cligner des paupières.

— Baiser de venin ! jura Valas à voix basse. (Deux paires d'yeux rouges brillants se détachèrent du plafond pour pénétrer dans la salle.) Pharaun ! Quenthel ! Au-dessus de vous... des âmes-en-peine ! cria-t-il.

Jegfred réagit le premier. Il agrippa Quenthel par les épaules et la poussa vers le sol. Ses pieds entrèrent en contact avec le portail et elle disparut. Le draegloth se retourna et essaya de répéter la même opération avec Pharaun, mais le mage échappa à son étreinte et lui donna un coup de pied. La force de son coup poussa Jegfred dans le portail qui disparut également.

Valas poussa un grognement. Les actions de Jegfred avaient été trop délibérées, et trop irrespectueuses, pour son esprit aussi simple ; Quenthel devait en être à l'origine. Elle l'avait manifestement averti des actions à entreprendre dans le cas où des âmes-en-peine les attaqueraient ; et sa stratégie était sensée. La haute prêtresse et Pharaun étaient les deux individus les plus importants pour la réussite de leur quête, les autres pouvaient être sacrifiés. Pharaun avait cependant deviné ce qui se tramait et il avait décidé, judicieusement ou pas, de rester dans la salle et de se battre.

Le mage sortit de sa poche la petite bourse qu'il tenait dans la main quelques minutes plus tôt. D'un geste preste de la main, il saisit une pincée de poussière de diamant et la jeta dans l'air. Deux âmes-en-peine piquaient dans sa direction, leur position révélée par leurs yeux brillants, et Pharaun incanta son sort en criant. Incapables de s'arrêter en plein vol, les deux morts-vivants plongèrent dans la poussière de diamant. Ils hurlèrent en la traversant ; leurs cris d'angoisse dressèrent les poils sur la nuque de Valas. Leurs regards malfaisants disparurent subitement, le puissant enchantement de Pharaun avait dissipé la magie nécromantique qui les maintenait en vie.

Malheureusement, comme le mercenaire l'avait annoncé, il n'y avait pas seulement que deux âmes-en-peine. Des dizaines de paires d'yeux rouges brillants apparurent sur le plafond et pénétrèrent dans la salle à l'instar de petits brandons jumeaux tombant d'un édifice en flammes.

Pharaun les vit et lorgna à la fois les créatures et Danifae. Ses pensées étaient clairement visibles sur son visage. Devait-il sauver sa peau en franchissant le portail ou rester dans la salle pour protéger la drow ?

Le mage descendit en lévitant vers le portail, puis s'arrêta brusquement et regarda fixement une chose aux pieds de la captive de

guerre. Au lieu de sauter dans le portail, il plongeait la main dans sa poche pour saisir une autre pincée de poussière.

Cette simple hésitation faillit lui coûter la vie. Invisible, une des âmes-en-peine s'était faufilée dans son dos et elle traversa le corps du mage en poussant un râle caverneux qui ressemblait à un rire. Le Maître de Sorcere frissonna de douleur lorsque les yeux rouges brillants de la créature jaillirent de sa poitrine. Son visage avait pris une teinte gris ardoise.

Trois autres âmes-en-peine piquèrent en direction de Danifae, leurs intentions plus que meurtrières. Elle leva sa morgenstern et se prépara à les recevoir, même si elle reconnaissait la futilité de son action. L'arme magique pourrait peut-être la débarrasser d'un des morts-vivants à l'apparence spectrale, mais les deux autres la tueraient probablement un instant plus tard.

Valas laissa son instinct guerrier s'exprimer, toucha l'étoile à neuf branches accrochée à sa tunique et se déplaça entre les dimensions. Il réapparut derrière Danifae au moment où la tête à pointes de son arme tourbillonna dans l'air et explosa d'une pluie d'étincelles en frappant une âme-en-peine. Ne rencontrant aucune résistance solide, Danifae perdit l'équilibre et trébucha une fois encore.

Les deux autres créatures repèrent une occasion pour l'attaquer et se précipitèrent vers elle. Valas sauta cependant dans les airs, ses bottes magiques le propulsant avec force. Les bras écartés, il enfonça la pointe de ses kukris dans le corps fantomatique des deux âmes-en-peine. Comme la morgenstern de Danifae avant lui, les lames traversèrent leurs corps sans rencontrer aucune résistance. La dague qu'il serrait dans sa main droite explosa d'une vague d'énergie magique et celle de gauche entailla simplement le corps éthéré du mort-vivant.

Incapable de se protéger après son attaque bondissante, les deux âmes-en-peine traversèrent les bras du mercenaire. Un frisson parcourut son corps et il tomba au sol en contrôlant à peine sa réception et finit par glisser sur le tas de gemmes invisibles et mouvantes. Il crut que son cœur allait lâcher et s'arrêter, la douleur qui lui glaçait les sangs se dirigeant vers sa poitrine. Mais elle disparut, absorbée par l'amulette qui pendait à son cou, et cette dernière lui parut subitement plus lourde.

Après avoir repoussé les âmes-en-peine qui menaçaient Danifae, Valas s'attendit qu'elle s'enfuit en direction du portail. Elle était suffisamment maligne pour comprendre que Pharaon ne s'était pas arrêté pour elle, mais pour la baguette qu'il était le seul à voir. Trois autres morts-vivants se rapprochaient d'eux et d'autres encore traversaient le plafond. Mais au lieu de se diriger vers le portail, Danifae se baissa et commença à tapoter le sol.

— Protège-moi, aboya-t-elle à Valas en ne relevant même pas la tête.

Valas réfléchit l'espace d'un instant s'il devait lui obéir ou non – Danifae, malgré son statut de captive de guerre, était une prêtresse de Lolth et il devait obéir à ses ordres –, puis il secoua la tête.

— Pas le temps ! hurla-t-il. Sautez dans le portail !

Valas esquiva juste à temps une âme-en-peine qui faillit le traverser et invoqua la magie de son amulette en forme d'étoile. Il franchit une seconde fois les plis entre les dimensions pour réapparaître à côté du portail. Il s'arrêta suffisamment longtemps pour voir Danifae subir le même sort que Pharaun : son visage prit une teinte gris ardoise, les morts-vivants traversaient son corps. Dans l'intervalle, Pharaun avait réussi à se débarrasser d'une autre créature avec sa poudre, mais sa bourse était vide désormais.

Le mercenaire regarda une nouvelle âme-en-peine qui traversait le plafond troué de racines, et il comprit soudain quelque chose. La surface devait se trouver à quelques mètres à peine au-dessus du plafond à coupole. Après un rapide calcul mental, il comprit qu'il avait négligé une de leurs armes les plus puissantes. Il pointa une de ses dagues en direction du plafond – il en profita pour éventrer un mort-vivant – et cria à Pharaun.

— La lumière du jour au-dessus du caveau ! Utilise-la !

— Ah ! s'exclama Pharaun en comprenant immédiatement.

Il plongea sa main dans une poche. Il aboya les paroles d'un sort et jeta une poignée de graines dans l'air. Six âmes-en-peine plongèrent dans sa direction, quatre autres sur Valas, leurs yeux rouges embrasés. À l'instar d'un bouchon quittant le goulot d'une bouteille de vin, une partie du plafond disparut lorsque le sort du mage drow creusa un tunnel dans la terre. La lumière du jour entra à flots dans le caveau. Valas aperçut brièvement plusieurs regards rougeoyants qui filaient dans sa direction... puis ils s'évanouirent. L'éclaireur plissa les paupières pour éviter l'éclat aveuglant du conduit de lumière, puis il regarda dans la salle au trésor. Les âmes-en-peine, repoussées par la lumière du jour, avaient disparu.

Il ferma les yeux et poussa un profond soupir de soulagement. Puis il regarda son amulette solaire. Le métal avait perdu son éclat doré brillant. Il était maintenant gris et terne, les rayons dorés du soleil avaient également disparu.

Valas rangea l'amulette sous sa tunique. Elle avait accompli son devoir.

Tout comme lui.

— J'y vais, dit-il à Pharaun et Danifae. Vous pouvez rester ici si vous le désirez pour vous remplir les poches.

Il lorgna le sol et vit que la magie qui délimitait le portail s'était dissipée. Mais cela n'avait pas d'importance, il savait où il se trouvait. Il avança dans le portail et Pharaun, le caveau et Danifae, qui s'était relevée et le foudroyait du regard encore plus intensément que les âmes-en-peine quelques instants plus tôt, disparurent en même temps.

L'air autour de lui devint subitement plus frais et humide, un changement bienvenu en comparaison de l'atmosphère de mort et de poussière oppressante du caveau. Il sentit un vaste espace devant lui et un mur dans son dos. Il secoua la tête pour se débarrasser des vertiges provoqués par le portail et vit Quenthel et Jeggred à proximité sur une étroite saillie rocheuse jonchée de guano de chauves-souris. Un lac énorme aux eaux sombres s'étendait en contrebas de la saillie, éclairé par des rayons de soleil hivernal qui filtraient à travers les conduits trouant la roche du plafond. Le plafond de la caverne était très élevé, mais Valas réussit néanmoins à apercevoir les milliers de chauves-souris qui y étaient accrochées et qui dormaient. Lorsque le crépuscule tomberait, l'air se remplirait de leurs cris.

— Où se trouve Pharaun ? demanda Quenthel d'un ton insistant, ce qui confirma les suppositions premières de Valas – aux yeux de la haute prêtresse, lui et Danifae n'étaient que des pions à l'importance mineure.

Jeggred renifla le mur pierreux et le gratta avec une griffe.

— On ne peut pas repartir, grogna-t-il. Pharaun ne nous a pas suivis... et on ne peut pas repartir.

— Pharaun est encore dans le caveau, leur dit le mercenaire de Bregan D'aerthe.

Les vipères du fouet de Quenthel lui lancèrent un regard menaçant.

— Tu l'as abandonné ? cracha Quenthel.

— Et pourquoi ne l'aurais-je pas fait ? Les âmes-en-peine ont été vaincues... et pas grâce à vous, marmonna Valas.

Soudain, il se rendit compte qu'il avait parlé à voix haute.

Il recula d'un pas en baissant le regard, mais ne reçut aucune punition. Le fouet de Quenthel n'avait pas quitté sa ceinture et son attention était complètement fixée sur le mur derrière lui. Son corps était tendu à l'extrême et son regard pénétrait la pierre comme pour lui ordonner de laisser passer Pharaun.

Quelques moments plus tard, Pharaun la satisfit en franchissant le portail avec Danifae, les jambes de la captive de guerre avaient recouvert leur articulation première, le sort du mage dissipé.

Jeggred grogna doucement en direction du mage, mais Quenthel le fit taire avec un petit geste de la main en apercevant l'objet que

Danifae tenait à la main. Aux yeux non érudits de Valas, il ressemblait à une petite branche fourchue, recouverte d'argent, mais Quenthel parut la reconnaître immédiatement.

— Une baguette de localisation, dit-elle en tendant la main afin de s'en emparer.

— En effet, Maîtresse, déclara Danifae, le visage inexpressif. Les roubards qui ont visité le caveau avant nous ont dû la perdre.

Elle donna la baguette à Quenthel en inclinant la tête.

Quenthel caressa les cheveux de Danifae d'une manière affectueuse – mais Valas connaissait suffisamment bien la prêtresse pour savoir que son geste n'avait rien d'affectueux.

— Tu viens enfin de prouver ton utilité, Danifae, dit Quenthel. Cet objet va nous faciliter les choses pour retrouver le vaisseau du chaos.

L'attention de Quenthel était tellement fixée sur la baguette qu'elle ne remarqua pas ce que vit Valas : l'expression du visage de Pharaun. Le Maître de Sorcere était de nouveau en train d'intriguer. Mais le mercenaire ne s'en préoccupa pas et ne désira pas en savoir davantage. Il se détourna et contempla le lac, songeur. Il se raidit subitement au moment où son regard d'aigle aperçut quelque chose au loin.

— Qu'est-ce que c'est ? demanda Pharaun en regardant dans la même direction. D'autres âmes-en-peine ?

Valas secoua la tête et indiqua un endroit distant où des chauves-souris tournoyaient rapidement au-dessus d'une perturbation dans l'eau.

— Quelque chose a réveillé les chauves-souris... et c'est énorme, répondit Valas. Et ça se dirige vers nous.

Chapitre 29

Ryld avançait péniblement sur la plaine désolée et dégagée en suivant les traces de Halisstra. Elle lui avait interdit de l'accompagner en lui affirmant qu'elle devait entreprendre seule la quête de la Lame-Croissant ; mais elle ne lui avait pas interdit de ne pas la *suivre*. Du moins, pas de cette manière.

Il lui avait dit au revoir lorsqu'elle avait quitté le temple d'Eilistraée, puis l'avait suivie dès qu'il l'avait perdue de vue. Il avait réussi à la traquer de près pendant les trois jours où elle avait traversé la forêt, mais lorsqu'elle avait pénétré sur le Champfroid, il avait été contraint de reculer et de la suivre sous le couvert de l'obscurité. Malgré son *piwafwi* magique, il ne pouvait pas se cacher en plein jour sur cette plaine plate et dénudée.

Il suivait les quelques traces laissées par Halisstra : un caillou déplacé par un coup de pied sur le sol gelé ; un carré de mousse arraché sur une pierre ; et un fragment d'os, retourné quelques heures plus tôt, la terre gelée accrochée dessous encore fraîche.

Le maître d'armes se débarrassa du fragment d'os avec la pointe de sa botte et scruta le paysage désert, à la recherche de Halisstra. Aussi loin que sa vue portait sur le sol gelé, il apercevait des ossements dans la terre, des pointes de lances rouillées, des parties arrondies qui appartenaient à des boucliers et des cottes de mailles tellement piquées par la rouille que leurs maillons s'étaient agglutinés en une seule masse compacte. C'était comme si les restes et les débris de ces armées, qui avaient combattu à cet endroit des siècles plus tôt, avaient été éparpillés sur le sol à l'instar de graines destinées à les faire jaillir de nouveau de terre. Mais rien ne poussait à cet endroit à l'exception de quelques rares lichens qui parvenaient à s'accrocher sur les pierres qui n'avaient pas été transformées en scories par les souffles embrasés des dragons.

Un vent glacial commença à se lever et à jouer dans l'ourlet du *piwafwi* de Ryld, comme si les fantômes des morts le tiraient vers eux. Le guerrier drow frissonna et scruta l'obscurité pour localiser Halisstra. Elle devait avoir pris de l'avance car il ne la vit pas. Ryld se demanda si le sol l'avait engloutie comme il l'avait fait avec les soldats tombés au combat ; puis il prit conscience qu'il commençait à perdre

son sang-froid. Mais c'était ce lieu désolé qui voulait une telle chose. L'association de la terre pourrie sous ses pieds et de l'immensité du ciel qui le surplombait lui donnait l'impression d'être vulnérable, exposé. Si les morts arpentaient véritablement ce paysage désolé, il ne trouverait aucun endroit où leur résister – aucune paroi contre laquelle s'adosser pour se défendre.

Il passa sa main au sommet de son crâne, se rendit compte que ses cheveux coupés ras avaient presque repoussé et qu'il lui faudrait bientôt les recouper. Il continua à avancer péniblement sur la plaine. Son regard scrutait sans cesse le sol à ses pieds à la recherche de la moindre trace laissée par Halisstra. Il s'arrêta quelques mètres plus loin. Devant lui, dans la direction prise par la femelle drow, il crut apercevoir quelqu'un.

Non, c'était une créature qui bougeait devant lui. La silhouette semblait être de forme elfe noire, mais elle avait visiblement perdu la partie inférieure de son corps. Ryld aperçut clairement une tête, des épaules et des bras qui se dessinaient sur l'horizon où la lune était en train de se lever derrière les nuages. Un panache de brume sombre remplaçait cependant les jambes de la chose et la brume se tortillait au gré du vent à l'instar de la fumée d'une bougie qui aurait été soufflée. Il n'avait toutefois pas besoin de voir ses jambes pour deviner dans quelle direction se déplaçait la chose. Elle avançait rapidement et s'arrêtait ici et là pour se pencher au-dessus du sol. Ryld frissonna une fois encore en comprenant qu'elle suivait elle aussi Halisstra.

Il dégaina *Pourfendeuse* de son fourreau dorsal et s'élança en avant. Le sol sous ses pieds s'auréola d'un voile indistinct, ses bottes magiques le faisaient avancer à une vitesse bien supérieure à sa vitesse de course ordinaire. Il était inutile de se déplacer furtivement sur une plaine aussi dégagée. Ryld espérait pouvoir faire pencher la balance en sa faveur grâce à sa vitesse de déplacement supérieure. Et grâce aussi à la magie de l'épée large qu'il tenait en main.

Il se rapprocha suffisamment près de la créature pour la voir distinctement. La chose avait été jadis humaine. Elle portait un surcot de soldat par-dessus sa cotte de mailles – le surcot était brodé d'un arbre stylisé – et un heaume en argent surmonté d'un plumet de poils blancs. Ce dernier cascadaient sur ses épaules et son équipement militaire indiquait que le soldat était officier. Le heaume scintillait sous le clair de lune en partie voilé par les nuages et les mailles de son armure cliquetaient encore. La partie supérieure du corps de la créature semblait solide, mais Ryld doutait qu'elle puisse être blessée par des armes non magiques. Le maître d'armes se réjouit de posséder *Pourfendeuse* ; ses enchantements lui permettraient de se battre sur un pied d'égalité.

Ryld se trouvait à une vingtaine de mètres de la créature et

avançait aussi rapidement qu'un rothé en pleine charge lorsqu'il entendit un grommèlement sourd. Il ne parvint pas à comprendre les paroles, mais l'émotion qu'elles contenaient le fit chanceler. C'était comme s'il venait de pénétrer dans une mare d'eau qui lui arrivait à la taille. Des vagues de déception, de chagrin et de peine s'écrasèrent les unes après les autres contre sa poitrine et contribuèrent à le ralentir davantage.

L'officier mort-vivant s'arrêta et se tourna lentement vers lui. C'était un homme aux yeux remplis de chagrin, une moustache sombre entourait sa bouche maussade. Chacun des traits de l'apparition spectrale évoquait le désespoir, de ses épaules voûtées jusqu'à la mollesse avec laquelle il serrait sa dague.

Une dague qui était enfoncée dans sa propre poitrine jusqu'à la garde.

Quand le regard de l'officier croisa celui de Ryld, la marée d'émotions noires s'éleva au-dessus de la tête du maître d'armes et l'engloutit dans un désespoir des plus complets. Puis Ryld entendit une voix – une voix télépathique car l'officier n'avait pas cessé de grommeler, le mouvement de ses lèvres n'avait aucun lien avec les paroles qui pénétraient désormais dans l'esprit du drow.

— *C'est terminé, gémit la voix. Notre armée a été vaincue. Notre devoir était de mourir pour défendre le Seigneur Vélar, mais nous sommes quelques-uns à avoir survécu. Et nous ne pouvons pas retourner vers lui à cause de notre disgrâce. Une seule voie s'offre à nous, une voie qui nous mènera vers l'honneur. Nous devons rejoindre ceux qui sont déjà tombés. Comme eux avant nous, nous devons mourir nous aussi.*

Les paroles du fantôme résonnèrent dans l'esprit de Ryld.

— *Mourir... mourir... mourir. Nous devons mourir. Nous devons rejoindre les autres. Tel est notre devoir. Tu dois mourir...*

Paralysé par l'intensité de cette suggestion mentale, Ryld essaya d'y obéir. Il retourna son épée large, la saisit par la lame et posa sa poignée au sol entre ses pieds. Il lui suffisait de se pencher en avant pour faire disparaître son agonie. Et son honneur, qui n'était plus qu'un vague lambeau qui ressemblait aux mornes étendards de son armée vaincue, pourrait être enfin recouvré.

Ryld baissa la tête et regarda ses mains, ainsi que la lame qu'elles serraient. Il se pencha finalement en avant et la lame magique pénétra son plastron d'armure et piqua ses chairs ; il sentit le regard de son officier commandant l'observer avec un air approbateur. Il ne lui restait plus qu'à se laisser tomber en avant de tout son poids et la défaite de l'armée du Seigneur Vélar serait...

Le regard de Ryld aperçut subitement l'anneau qui ornait son annulaire gauche. En forme de petit dragon au corps entortillé, l'anneau était visiblement une sorte de symbole. L'armée du Seigneur

Vélar avait été vaincue par des dragons ; qu'est-ce qu'un anneau à l'effigie d'une de ces viles créatures faisait à son doigt ? Tout cela sonnait *faux*...

Non... l'anneau était la seule chose qui semblait être du domaine du réel, de la vérité. Il indiquait que Ryld était Maître de Melee-Magthere et cela provoqua en lui une soudaine compréhension.

Il n'était pas officier d'une sombre armée qui avait été vaincue des siècles avant sa naissance. Il se nommait Ryld Argith et était un des maîtres d'armes de Melee-Magthere, une des institutions de Menzoberranzan.

Ryld secoua brutalement la tête et chassa les derniers effets de la suggestion magique. Il lâcha *Pourfendeuse* et dégaina son épée courte – une arme qui avait été enchantée contre un seul type d'ennemi : les morts-vivants. Le maître d'armes bondit en avant et l'enfonça dans la poitrine de l'officier spectral.

Sa lame rencontra une certaine résistance comme si elle pénétrait une cotte de mailles et des tissus vivants, mais elle parvint à défaire la créature. Lorgnant l'épée qui était enfoncée dans son cœur, à côté de sa propre dague, le mort-vivant poussa un gémissement, puis Ryld retira son épée courte et s'éloigna rapidement de l'officier.

Un panache de brume noire s'échappa de l'entaille que l'arme du drow avait infligée dans la poitrine du mort-vivant. La substance éthérée qui composait la partie inférieure de son corps se mit à tourbillonner. En l'espace de quelques instants, son ventre, sa poitrine, ses bras et son cou se transformèrent également en une brume noire.

La tête de l'officier mort-vivant disparut en dernier. Ses lèvres se barrèrent d'un sourire et son regard s'illumina.

— *Merci*, murmura-t-il.

Puis il s'évanouit.

Le corps tremblant, Ryld regarda l'épée qu'il tenait en main. Sa lame était intacte ; le contact avec l'officier mort-vivant ne semblait pas l'avoir ternie. Ryld regarda attentivement dans chaque direction pour s'assurer qu'aucune autre créature morte-vivante ne se rapprochait. Il n'en aperçut aucune, rengaina son épée courte, ramassa *Pourfendeuse* et la rengaina également. Puis il se remit en marche sur la piste de Halisstra.

J'espère qu'elle va trouver rapidement l'épée qu'elle recherche afin que nous puissions quitter le Champfroid au plus vite, se dit le maître d'armes, *vraiment vite*.



Épuisée, Halisstra s'accroupit et ses pieds firent craquer la couche

de neige qui était tombée juste après que la lune se fut levée dans le ciel nocturne. Elle cherchait la Lame-Croissant depuis une nuit et un jour, et venait d'entamer sa deuxième nuit sans aucun repos. Elle avait essayé de lancer son sort de localisation plusieurs fois, sans aucun résultat ; même si elle pensait avoir mémorisé les paroles exactes du chant *bae'qeshel*, elle avait peut-être modifié la mélodie sans le savoir. Elle s'était trompée ou alors le chant noir de localisation d'objet était peut-être au-delà de ses capacités cléricales. Elle n'avait pas ressenti le fourmillement caractéristique qui aurait dû lui indiquer la direction dans laquelle se trouvait l'objet recherché. La seule chose qu'elle avait perçue était le vent froid constant qui battait la plaine désolée.

Elle s'assit dans les ténèbres et regarda l'objet qu'elle venait de retirer de la poche de poitrine de son *piwafwi* : sa broche familiale de la Maison Melarn. Lorsqu'elle s'était convertie à la foi d'Eilistraée, elle avait décidé de la mettre de côté avec les vestiges de son passé, mais quelque chose l'avait fait hésiter. Après tout, la broche était magique et lui conférait la faculté de léviter, mais l'objet évoquait bien plus. Elle avait le sentiment que ce n'était pas qu'un simple lien avec son passé, mais également avec son avenir.

Elle posa la broche sur le sol neigeux à ses côtés, retira l'épée chantante de Seyll de son fourreau et leva la poignée à ses lèvres. Quelles étaient donc les notes exactes de la mélodie de localisation ? Il lui semblait étrange de jouer un chant de la tradition *bae'qeshel* sur une arme-instrument forgée pour une prêtresse de la Dame de la Danse... ou était-ce vraiment si bizarre que cela ? L'utilisation dans le Monde du dessus des talents et des compétences de son passé outreterrien n'était-elle pas la chose même pour laquelle Eilistraée luttait et à laquelle elle aspirait ?

Halisstra se concentra un long moment sur le placement de ses doigts sur les trous de la poignée en forme de flûte ; elle essaya différentes mélodies et s'arrêta, de temps en temps, pour réchauffer ses doigts gourds avec son souffle. Malgré sa concentration, son esprit ne cessait de vagabonder et ses paupières lui semblaient lourdes. Après plus d'un cycle et demi de recherche continue, elle avait désespérément besoin de l'abandon que la Rêverie pouvait lui procurer. Elle aurait aimé pouvoir s'y abandonner et flotter au milieu de ses souvenirs pour qu'ils puissent l'apaiser, mais elle ne pouvait pas délaisser sa recherche. Malgré la fatigue, elle devait maîtriser son sort de localisation avant de se reposer. Le vent glacial semblait cependant lui voler les notes de sa mélodie pour les faire disparaître dans la nuit et disperser ses efforts comme des feuilles soufflées par le vent.

Halisstra baissa son épée chantante et lorgna les fragments d'os et le métal rouillé qui apparaissaient ici et là dans la neige autour d'elle. Des siècles plus tôt en ce lieu, une armée avait combattu un adversaire

qui comptait des dragons parmi ses alliés. Sachant qu'ils couraient assurément à la défaite, ces soldats avaient néanmoins combattu vaillamment... et avaient été massacrés.

Des siècles plus tard, sur l'instance d'une prêtresse défunte, Halisstra était sur le point d'affronter des forces encore plus supérieures. Il était démentiel de penser qu'elle pourrait vaincre une déesse. Même armée de la Lame-Croissant, si jamais elle la retrouvait, Halisstra serait probablement vaincue. La puissance de Lolth était incroyablement infinie et omnipotente : personne ne pouvait échapper à sa toile de destruction et de vengeance. Halisstra était imbécile de tenter même une telle chose.

Il serait peut-être préférable pour elle qu'elle *ne* trouve *pas* la Lame-Croissant.

Halisstra sentit subitement un regard percer sa nuque. Une chose au souffle glacial et difficile.

Surprise, elle se leva d'un bond, son épée chantante à la main. Elle se retourna brusquement mais ne vit personne. Elle chanta rapidement le sort qui lui permettait de voir les créatures invisibles. Les quelques flocons de neige qui tombaient apparurent plus distinctement, l'air s'imprégnait d'une aura magique, mais elle ne vit rien d'autre.

Puis une forme fantomatique se matérialisa juste devant elle.

C'était une femelle drow au visage horriblement défiguré. Ses longs cheveux blancs étaient accrochés par paquets sur son crâne criblé de petits trous et son visage était terriblement brûlé. Un trou béant remplaçait son nez et ses yeux étaient également absents. Les chairs de son visage et d'une partie de ses membres étaient couvertes de cloques. Sa poitrine était heureusement cachée par une cotte de mailles, mais les anneaux métalliques étaient rouillés et distendus comme si l'armure avait été baignée dans un lac d'acide.

Halisstra serra la poignée de son épée à la pointe brisée, son cœur battait puissamment, et rêva d'une arme bien meilleure. Le fantôme ne fit cependant aucun geste menaçant. Il se baissa et tendit la main en direction du sol : vers la broche de Halisstra. En se penchant, un médaillon sis à l'extrémité d'une chaîne en métal s'extirpa de sous sa tunique. À l'instar de la cotte de mailles, le médaillon était noirci et piqué de rouille, mais Halisstra parvint à distinguer le symbole qui y était gravé : celui d'Eilistraée.

Halisstra lorgna le fourreau corrodé qui pendait à la taille de la créature – un fourreau en forme de croissant de lune. Elle baissa lentement son arme.

— Vous êtes Mathira Melarn, murmura-t-elle.

Le fantôme opina du chef.

— Je cherche la Lame-Croissant, déclara Halisstra. Allez-vous m'aider ?

Mathira opina de nouveau du chef, lentement, le visage mélancolique.

— Où se trouve-t-elle ? demanda Halisstra.

Le fantôme ouvrit la bouche, mais seul un gémissement mêlé de gargouillis résonna. Mathira avait perdu sa langue, rongée par l'acide qui avait brûlé le reste de son corps. Le wyrm qui l'avait tuée devait être un dragon noir. Halisstra frissonna en pensant à l'agonie que le jet d'acide devait avoir provoquée chez la prêtresse avant qu'elle meure.

— Vous connaissez le langage des signes drow ? lui demanda Halisstra en signant.

Pour toute réponse, le fantôme laissa tomber la broche de Halisstra au sol et leva ses mains aux chairs ravagées, ses doigts remplacés par des morceaux d'os. Puis elle se retourna avec raideur, comme si elle souffrait encore de ses horribles blessures, et lui fit un geste du bras qui n'avait besoin d'aucune traduction : Suivez-moi.

Halisstra regarda sa broche familiale et vit que le contact du fantôme l'avait noircie et piquée de rouille. La prêtresse ne voulut pas la toucher, l'abandonna dans la neige et suivit le fantôme.

Chapitre 30

Lorsque Ryld aperçut l'objet en métal à moitié enfoncé dans la neige, il crut tout d'abord que c'était un des innombrables objets abandonnés sur le champ de bataille. Piquée de rouille et de petits points noirs, la broche semblait avoir plusieurs siècles. Mais la forme du médaillon attira son attention. Il se pencha pour le ramasser, puis grimaça à cause de la substance qui lui picota les doigts. Il tint la broche par ses extrémités, la renifla et détecta une odeur âcre. De l'acide ?

Ses soupçons furent confirmés lorsqu'il retourna la broche. Seules certaines parties de l'objet paraissaient anciennes. Le fermoir au dos du médaillon n'était pas rouillé et le métal était en partie brillant. Cet objet ne faisait pas partie des débris de l'ancienne bataille.

Il l'observa avec encore plus d'attention afin de distinguer le motif qui était gravé sur le devant. Lorsqu'il finit par le reconnaître, il frissonna.

C'était la broche de Halisstra, le symbole qui faisait d'elle une fille noble de la Maison Melarn. Quelque chose avait dû la surprendre sur cette plaine battue par le vent. Portait-elle sa broche sur son *piwafwi* ? Si c'était le cas, elle avait peut-être été blessée par la chose qui avait également rongé et rouillé le métal de son médaillon.

Ryld examina le sol neigeux avec encore plus d'attention, mais ne vit aucune trace d'un éventuel combat. Deux profondes empreintes de pas et une marque laissée par l'ourlet d'un *piwafwi* indiquaient l'endroit où Halisstra s'était accroupie un moment et un treillis d'empreintes montrait clairement qu'elle s'était retournée brusquement. Mais il n'y avait pas d'autres traces que les siennes dans la neige.

Avait-elle été attaquée par les airs ? Ryld s'imagina un dragon noir en train de piquer sur Halisstra, son souffle acide l'aspergeant ; il frissonna encore. Mais cela ne semblait pas être la réponse à cette énigme. À l'exception des empreintes de Halisstra, la neige n'avait pas été déplacée. Des ailes qui battaient l'air auraient assurément soulevé la neige et le souffle d'un dragon noir aurait laissé des marques sur le sol.

Par conséquent, cela devait être un fantôme – une créature qui

ressemblait peut-être à l'officier mort-vivant que Ryld avait rencontré – ou une créature éthérée qui avait surpris Halisstra. Quelle que soit sa nature, elle semblait s'en être prise uniquement à sa broche. Car Halisstra était ensuite repartie en marchant en ligne droite vers le sud. La piste qu'elle avait laissée était comme les précédentes, ordinaire et sans rien de remarquable.

Quoique... À environ un mètre sur la droite des empreintes de Halisstra se trouvait une ligne irrégulière de petits creux dans la neige, comme si une substance avait dégouliné. Au grand soulagement du maître d'armes, ce n'était cependant pas du sang. Ces petites rides n'étaient pas rouges ; en se penchant près du sol pour les renifler, il sentit la même odeur âcre. Il enfonça un doigt calleux dans un de ces trous, attendit un instant et le retira brusquement lorsqu'il sentit un léger picotement.

De l'acide.

Il agita son doigt pour se débarrasser de cette substance. Si Halisstra avait rencontré un esprit malfaisant, ce dernier avait une façon bien étrange de se manifester. Par le passé, Ryld avait rencontré un fantôme qui laissait des taches de sang sur le sol quand il se déplaçait – c'était le fantôme d'un homme dont la gorge avait été tranchée. L'esprit que Halisstra avait rencontré – en supposant que c'était bien un esprit – avait-il été tué par de l'acide ?

Halisstra avait cependant suivi la chose qui avait laissé ces petits trous acides dans la neige. Ses propres empreintes recouvraient parfois les trous. La mine sombre, Ryld suivit la piste.

Elle ne le mena toutefois pas très loin. Cinq cents mètres en avant, Ryld aperçut un trou béant dans le sol neigeux. De trois mètres de large, il semblait avoir été creusé de l'intérieur. L'ouverture était entourée de pierres et de terre. Les empreintes de Halisstra menaient jusqu'au bord du trou, s'arrêtaient... puis repartaient comme si elle était descendue dans ses profondeurs. La piste de gouttelettes d'acide menait également au même endroit.

Ryld dégaina *Pourfendeuse* et s'avança précautionneusement en examinant le sol. Le trou s'ouvrait sur un tunnel qui descendait légèrement en pente. Des marques dans la neige indiquaient les endroits où Halisstra avait posé ses pieds pour descendre, mais les petits trous acides avaient disparu. La chose qui l'avait guidée jusqu'au trou n'était pas descendue dans le tunnel.

Le maître d'armes se ramassa à l'entrée du tunnel et utilisa la pointe de son épée pour fouiller les débris qui entouraient l'entrée. Le sol était complètement gelé. Le trou n'avait pas été creusé récemment.

Ryld tendit l'oreille et attendit un instant pour détecter le moindre bruit dans le tunnel, mais le gémissement du vent sur la plaine rendait impossible une telle chose. La neige s'était mise à

retomber sur le Champfroid. Les flocons tombaient doucement sur sa tête et fondaient presque aussitôt, de petits filets d'eau glacée coulaient dans son cou. Son plastron d'armure était froid malgré la tunique rembourrée qu'il portait et ses vambraces produisaient des grincements chaque fois qu'il bougeait les bras. Le tunnel allait au moins l'abriter du vent et de la neige.

Ryld s'avança péniblement par-dessus le rebord du trou et descendit précautionneusement dans le tunnel pentu. Le givre qui recouvrait le sol sur la dizaine de mètres à l'entrée rendait sa marche délicate, mais le tunnel s'élargit par la suite et le sol retrouva un aspect pierreux. Quand sa vue s'adapta à l'obscurité, il vit que le tunnel se séparait devant lui. Un passage menait sur la gauche et un autre trouait le sol.

Ryld savait que la broche familiale de Halisstra était le seul moyen pour elle de léviter et choisit donc le passage de gauche. Il fut soulagé de découvrir six cailloux posés au sol en forme de triangle qui pointait en direction de l'entrée. Halisstra avait effectivement emprunté ce tunnel et avait laissé une marque au sol pour s'orienter lorsqu'elle ressortirait.

Ryld avança d'un bon pas un certain temps en suivant un itinéraire plus ou moins horizontal, sans toutefois être rectiligne. Le tunnel serpentait dans la terre de façon tortueuse en décrivant de larges tours et détours qui s'entrecroisaient souvent les uns les autres. Ryld s'arrêta à chacune de ces intersections pour chercher avec attention les cailloux en forme de triangle. Les marques de Halisstra lui permirent de gagner un temps certain.

Le tunnel changea finalement de direction et avança en ligne droite sur environ mille mètres pour finalement descendre brusquement en pente raide. Ryld s'arrêta un instant. Il essaya d'imaginer ce qui avait bien pu creuser un tunnel aussi sinueux. Il avait déjà vu Pharaun utiliser un sort pour creuser la pierre, mais le résultat était rectiligne et de forme ovale, les parois des tunnels du mage possédaient une surface lisse. Le tunnel dans lequel il avait suivi Halisstra était de forme arrondie et bien moins lisse, de petites alcôves apparaissaient par endroits comme si quelque chose avait mordu la roche ; le sol était également jonché de petites pierres. Ryld se pencha pour les examiner et s'aperçut qu'elles étaient rondes, comme les galets d'une rivière, et piquées d'autres matériaux. Il reconnut des fragments de métal – des morceaux d'armures du champ de bataille en surplomb – dans les pierres comme si elles avaient été retournées, encore et encore, dans un tambour à polir les pierres, l'acide pour toute eau. Le métal avait un aspect lisse à la surface, mais il était lui-même troué et s'effritait quand Ryld marchait dessus.

Le maître d'armes se releva et serra plus fort *Pourfendeuse*. Le

tunnel n'avait pas été créé par magie ; une créature vivante avait creusé la pierre.

Il avait espéré que le tunnel était ancien et qu'il n'avait pas été creusé récemment, mais l'odeur d'acide qui flottait dans l'air ne le rassura pas. Et le fait que cette odeur se fasse de plus en plus présente au fur et à mesure de sa progression ne présageait rien de bon. Et s'il ne se trompait pas sur la nature précise de la créature qui avait creusé le tunnel, Halisstra ne devait pas l'affronter seule.

Ryld avança prudemment sur le sol pentu devant lui. Il se déplaça tout d'abord assez lentement car il craignait qu'un faux pas puisse déplacer des pierres et avertir la créature, qui devait se trouver en bas, de sa présence. Mais à mi-chemin dans le passage pentu, il entendit un léger bruit : c'était le chant d'une voix féminine. Son pouls s'accéléra quand il reconnut la voix de Halisstra. Elle lançait un de ses sorts bardiques – mais pour quelle raison ? Se préparait-elle à faire quelque chose ou était-elle déjà en plein combat ? Il se précipita en avant, ses pieds glissaient sur le sol de plus en plus raide.

L'extrémité du tunnel s'ouvrit finalement sur un grand espace, une caverne qui semblait avoir été formée par la réunion de plusieurs tunnels creusés par la créature, cette dernière avait créé son antre à ce carrefour. Le sol était criblé de flaques et l'odeur acide était très présente.

Quelques instants plus tard, il atteignit l'entrée de la caverne et vit qu'il ne s'était pas trompé. Au fond de la caverne se trouvait un ver pourpre gigantesque, bien plus grand que Ryld ne l'avait imaginé – il devait mesurer dans les trente mètres de long. Il était enroulé sur lui-même à l'instar d'un serpent, la tête relevée et la bouche grande ouverte, de l'acide dégoulinait entre ses dents, des dents de la taille de dagues. Halisstra se trouvait devant la créature, le dos tourné à Ryld, son épée chantante en main. Le monstre avait baissé la tête et le sort de charme que Halisstra chantait semblait agir. Le ver ondulait au rythme des notes de la prêtresse, ses petits yeux la fixaient. Ryld ressentit une féroce admiration vis-à-vis de sa compagne. Halisstra représentait l'archétype même de la femelle drow : elle était forte et intrépide, et capable d'affronter n'importe quelle menace.

Ryld ne désira pas interrompre son chant et s'arrêta au pied du tunnel pentu. Il réussit à le faire sans émettre le moindre bruit, mais il se tordit la cheville en avançant dans la caverne et son pied dérapa et écrasa une pierre rongée par l'acide. Puis son pied glissa dans une flaque d'acide, sa botte de cuir le protégeant cependant. Le petit bruit alerta Halisstra de la présence d'une autre personne dans la caverne. Elle tourna rapidement la tête, suffisamment longtemps pour le voir, et son visage se barra d'une expression de saisissement. Elle n'interrompit pas son chant magique, mais l'absence momentanée de

son regard planté dans celui du ver pourpre brisa l'enchantement. Le ver tourna la tête d'un côté vers l'autre – de l'acide jaillissait de sa gueule –, et se libéra des effets du sort de charme. Puis il passa à l'attaque.

Il bondit en avant, la gueule grande ouverte, en direction de Halisstra. Elle eut à peine le temps de lever son épée et de frapper le ver, et sa tête et ses épaules disparurent dans la gueule du monstre.

Ryld s'élança dans la caverne en criant pour attirer l'attention de la créature. Il vit la pointe brisée de l'épée chantante transpercer les chairs de la créature, juste sous un de ses yeux, mais la blessure ne parut pas l'affecter. Malgré la vitesse supérieure conférée par les bottes magiques du maître d'armes, le ver se révéla plus rapide. À l'instar d'un rideau qui se baissait peu à peu, la gueule du monstre continua à avaler Halisstra, sa poitrine, sa taille et ses genoux disparaissant maintenant à l'intérieur. La gueule noire et pourpre du ver annelé finit par frapper le sol autour des pieds de la prêtresse, puis elle se referma dans un claquement.

Ryld atteignit la créature un instant trop tard. Il fit tournoyer son épée large avec toute la force contenue dans ses bras musclés pour trancher la tête du monstre, mais il entendit au même instant un cri étouffé à l'intérieur de l'œsophage du ver et vit une forme bouger. Il modifia l'angle de son attaque pour ne pas blesser Halisstra avec son arme. La lame frappa un anneau du ver et s'enfonça profondément dans sa peau pourpre, ce qui révéla ses chairs rosâtres.

Le monstre se tortilla de douleur et raidit son corps si brusquement qu'il bouscula Ryld, le guerrier projeté en arrière. Un autre guerrier que lui se serait retrouvé à terre, incapable de se relever, mais Ryld avait été entraîné et savait garder son équilibre dans de telles situations. Une des premières choses qu'il avait apprises lorsqu'il était encore novice était d'accompagner les coups en roulant à terre et d'utiliser ses pieds, ses genoux et ses coudes pour se relever aussitôt.

Le ver pourpre continua à s'agiter violemment et le guerrier drow effectua un roulé-boulé leste puis se releva d'un bond pour porter une seconde attaque sur une autre partie annelée du corps du monstre. La tête de la créature se tourna vers lui pour le mordre et Ryld réagit de façon inattendue. Il sauta en arrière et lévita dans l'air.

La gueule du monstre s'écrasa sur le sol et ses dents se brisèrent en éclats sur la pierre. Il releva la tête un instant plus tard et s'élança vers le drow, la gueule grande ouverte. Ryld annula instantanément sa magie de lévitation et tomba vers le sol ; il se réceptionna prestement et sauta sur le côté. Il aperçut brièvement l'intérieur de la gueule et de la gorge du ver pourpre, mais il était vide : ses craintes se confirmaient.

Le ver pourpre avait avalé entièrement Halisstra.

Une rage indicible s'empara de lui, bien plus forte et féroce que tout ce qu'il avait connu jusqu'ici. Il poussa un hurlement d'angoisse, les yeux remplis de larmes.

— Halisstra ! cria-t-il.

Il se précipita en avant et frappa de taille la gorge du monstre. S'il parvenait à le tuer rapidement, il aurait peut-être encore le temps de libérer Halisstra avant que les sucs gastriques du ver la tuent ; elle serait défigurée, mais survivrait. Et c'était bien là la seule chose qui lui importait.

Ryld infligea de profondes entailles dans le corps du ver pourpre en poussant un cri à chacun de ses coups. La créature était suffisamment intelligente, ou instinctive, pour reculer sa tête et son cou, mais chaque nouvelle blessure la ralentissait. Encouragé par de tels résultats, le maître d'armes redoubla ses attaques en sachant que les chances de survie de la prêtresse se réduisaient à chaque instant. Le ver baissa stupidement la tête et Ryld détecta aussitôt une superbe occasion d'attaque. Il s'avança pour frapper le monstre, mais comprit soudain que c'était une feinte rusée de son adversaire.

Ryld bondit pour l'attaquer, mais le ver fit claquer sa queue en direction du drow et ce dernier aperçut pour la première fois un dard à son extrémité. Le dard ricocha sur la partie inférieure du plastron d'armure du drow et plongea dans son abdomen et ses entrailles avec la force d'un coup de poignard. Quasi aveuglé par la douleur subite, il recula tant bien que mal afin de se libérer du dard meurtrier. Il réussit à serrer son épée large l'espace de deux ou trois instants, mais la douleur s'accompagna bientôt d'une agonie qui lui vrilla le ventre en s'étendant à tout son corps. Ryld comprit à cet instant qu'il venait d'être empoisonné. Subitement trop affaibli pour tenir *Pourfendeuse*, il la laissa tomber.

Il entendit à peine le bruit du métal frapper la pierre, ses oreilles remplies de son souffle saccadé et pénible. La douleur était telle qu'il avait l'impression que ses entrailles venaient de se remplir d'eau bouillante. Il s'écrasa littéralement sur le sol et parvint à éviter de se faire mal en tendant le bras pour stopper sa chute. Son autre main plaquée sur son ventre, il s'efforça de relever la tête pour regarder le ver pourpre avant de se faire avaler.

Le poison battait maintenant ses tempes et il comprit qu'il allait payer de sa vie le fait d'avoir tué Halisstra en la dérangeant quelques minutes plus tôt. Il allait mourir à ses côtés ; il méritait amplement la mort lente et douloureuse qui l'attendait.

À sa grande surprise, il vit que le ver ne s'était pas rapproché de lui, mais qu'il s'était reculé contre le mur opposé. Il devait l'avoir blessé bien plus grièvement qu'il l'avait cru. Le regard horrifié, il vit

une boule se former sur le flanc de la créature, puis disparaître. Une boule formée par une créature qui se déplaçait dans le corps du ver pourpre.

Halisstra ! Elle était encore en vie !

Il aperçut néanmoins la pointe brisée de l'épée chantante qui était toujours enfoncée dans la gueule du monstre et se rendit compte que Halisstra n'avait plus aucune arme pour se libérer de l'estomac du monstre.

Ryld essaya de se relever et de tendre la main en direction de *Pourfendeuse*, mais son corps ne répondait plus à sa volonté. Chacune de ses respirations augmentait l'agonie qui lui vrillait les entrailles et la caverne tout autour lui parut se teindre de gris. Le bras sur lequel il s'appuyait le lâcha subitement et son visage frappa violemment le sol. La pierre lui parut cependant bien froide, et presque accueillante, en comparaison de ses chairs brûlantes.

Chapitre 31

Pharaun regarda dans la direction indiquée par Valas et aperçut finalement la chose qui avait incité le mercenaire à les avertir. Au loin à la surface du lac des Ombres, une tempête faisait bouillonner ses eaux. L'eau tourbillonnait rapidement comme si elle s'écoulait dans une canalisation. Une tornade d'eau d'une centaine de mètres de diamètre tournoyait juste au-dessus du tourbillon. Son extrémité supérieure frappait le plafond, chacun de ses coups dispersait des volées de chauves-souris.

La tempête se trouvait encore à quelque distance, mais elle se rapprochait rapidement. Pharaun mesura sa vitesse de déplacement en la voyant traverser un rayon de soleil du Monde du dessus, qui perçait à travers un des conduits du plafond, et estima qu'elle avançait à la vitesse d'un lézard de monte chargeant droit devant lui. Il commençait même à entendre le grondement sourd de l'eau tourbillonnante. Il n'avait aucun doute sur la nature magique de la tempête. Avait-elle toujours été présente dans cette caverne ou quelque chose l'avait-elle activée ? Leur passage dans le portail peut-être ?

Les autres l'avaient également remarquée. Quenthel observait la tempête, les dents serrées, les serpents qui pendaient à sa taille se balançaient doucement. Jeggred tournait la tête d'un côté vers l'autre en reniflant l'air. Danifae lorgna la tempête puis regarda du coin de l'œil Quenthel, Valas et enfin Jeggred. Pharaun comprit pourquoi elle les lorgnait de cette manière : elle regardait les amulettes qu'ils portaient ; elles leur permettraient de s'échapper en lévitant dans l'air pour rejoindre un des conduits qui trouait le plafond de la caverne ou, dans le cas de Valas, de se faufiler entre les dimensions.

Pharaun croisa son regard, leva une main pour la rassurer, puis signa.

— Attends...

Puis il se tourna vers Valas.

— Est-ce que le roublard qui t'a révélé l'existence de ce portail avait mentionné cette tempête ? lui demanda Pharaun.

— Il n'a pas traîné dans le coin, répondit Valas en secouant la tête. Dès qu'il s'est retrouvé ici, il s'est échappé de la caverne en lévitant par une de ces cheminées.

Le mercenaire regarda le conduit le plus proche de la saillie rocheuse comme pour mesurer la distance qui les séparait. Puis il soupira avec résignation et regarda d'un air sévère la tempête qui se rapprochait toujours plus.

Dans l'intervalle, Quenthel avait porté son attention sur la baguette que Danifae avait ramassée dans la salle au trésor et prononçait différents mots de commande pour tenter de l'activer. Jeggred, ramassé à ses côtés, tapota sa manche et lui murmura quelque chose ; il reçut une claque de sa maîtresse pour avoir osé la déranger. Le draegloth se ramassa davantage à ses pieds en murmurant quelque excuse. Quenthel l'ignora et prononça de nouveaux mots de commande pour la baguette.

Pharaun roula des yeux. La tempête était pour le moment une affaire bien plus urgente que la localisation du vaisseau du chaos. En outre, les grommellements de Quenthel commençaient à l'agacer sérieusement.

— C'est probablement un mot qui utilise la langue des nains gris, lui dit-il. Essayez « trésor » ou « chercher » ou un terme similaire. Et pointez la baguette vers le lac ; il faut serrer les deux extrémités fourchues pour la faire fonctionner.

Les vipères de la haute prêtresse sifflèrent dans sa direction, mais Quenthel se rangea à son avis : elle pointa la baguette vers les eaux du lac et prononça des mots dans une langue gutturale. La tempête n'avait cependant pas cessé de se rapprocher. Son grondement contraignait maintenant les compagnons à hausser la voix et le vent qui l'accompagnait souffla dans les cheveux de Pharaun.

Danifae s'agita nerveusement.

— Si nous n'avons pas quitté cet endroit lorsque la tempête frappera la saillie, nous allons tous être écrasés contre la roche, déclara-t-elle.

— Ou noyés, marmonna Valas en lorgnant les vagues qui léchaient le pied de la falaise.

— Vous oubliez mon sort de téléportation, leur annonça Pharaun. Une rapide incantation me permettra de tous nous transporter à la surface du Monde du dessus. La seule question est de savoir où aller.

Valas plissa les paupières pour éviter d'être éclaboussé par l'eau qui commençait à battre le rebord de la saillie.

— Dans quelques secondes, déclara l'éclaireur, tous les endroits au monde seront préférables à celui-ci.

Quenthel poussa subitement un cri de satisfaction, la baguette s'activait dans ses mains. Son extrémité trembla et s'agita de droite à gauche à l'instar de la tête d'un lézard qui reniflait du sang ; puis un gémissement sonore emplit l'air. Quenthel déplaça la baguette en

décrivant un large éventail horizontal et le gémissement se tut... pour retentir de nouveau lorsque la baguette se retrouva juste en face de la tornade d'eau.

La tempête soufflait désormais à proximité et l'air se remplit de gouttelettes d'eau et d'un grondement encore plus bruyant.

— Là ! Le vaisseau du chaos se trouve à l'intérieur du tourbillon ! cria-t-elle en jubilant.

Pharaun lorgna les trombes d'eau.

— Oui ! cria-t-il lui aussi. Je le vois !

Il y avait effectivement quelque chose devant eux : une forme sombre se dessinait au centre du tourbillon. La haute prêtresse semblait enfin être victorieuse. Belshazu leur avait dit que le bateau avait été pris dans une « violente tempête » et c'était bien la chose que les drows regardaient : une tempête qui semblait faire rage depuis des siècles.

Le vaisseau du chaos était peut-être intact quand le démon survivant avait réussi à s'échapper, mais après avoir été battu par l'eau et le vent des siècles durant, il semblait peu probable qu'il soit encore dans le même état. La tempête n'avait pas encore touché la saillie rocheuse où ils étaient réfugiés, mais le vent faisait battre le *piwafwi* de Pharaun et l'eau éclaboussait son visage. Se trouver à la périphérie d'une tempête de la sorte équivalait à recevoir, sans cesse, des seaux d'eau en plein visage. Pharaun referma les plis de sa cape afin de protéger le sac à dos contenant ses livres de sorts.

— Il faut qu'on se rapproche du centre de ce tourbillon, cria Quenthel sans se soucier de l'eau qui frappait son visage.

— Et comment proposez-vous de faire une telle chose ? demanda Pharaun. S'accrocher à la roche en y plantant nos griffes, comme Jegged, et plonger au beau milieu de la tempête ?

À sa grande surprise, Quenthel acquiesça énergiquement.

— Oui, répondit-elle. Valas peut réussir.

Le mercenaire écarquilla les yeux.

— Il suffit que tu dissipes ton sort de métamorphose, cria Quenthel au mage. Valas pourra ainsi nager dans les eaux tourbillonnantes et regarder le bateau de plus près.

Valas écarquilla encore plus les yeux.

— Nager ? protesta-t-il en regardant l'eau qui tourbillonnait violemment. Dans ces eaux-là ?

Il croisa les bras sur sa poitrine en ignorant l'agitation nerveuse des vipères de Quenthel, la prêtresse Baenre saisissant son fouet. Le regard du mercenaire parlait à lui seul – pour la première fois, il ne baissa pas les yeux face au regard furieux de Quenthel. Il préférait mourir sous les coups de son fouet plutôt que de se lancer dans une

mission aussi suicidaire.

Danifae agrippa le bras de Pharaun.

— Nous perdons notre temps, lui dit-elle. Laisse ces imbéciles ici et téléporte-nous loin de cet endroit.

Pharaun repoussa sa main, la captive de guerre le foudroya du regard, et il plongea la sienne dans une poche de son *piwafwi*. Il sortit les dernières graines en sa possession et les serra entre son pouce et son index, de peur que la tempête les emporte. Il poussa ses compagnons et se rapprocha du mur qu'il jugeait bien éloigné du portail qu'ils avaient franchi.

— J'ai une meilleure idée, déclara-t-il aux autres.

Il lâcha ses graines et aboya les paroles d'un sort en pointant son doigt vers la roche. Un tunnel se creusa dans la pierre – un tunnel en biais qui courait dans la direction où soufflait le vent. Il s'avança à l'intérieur et fit signe aux autres de le rejoindre.

Ils n'eurent besoin d'aucune invitation. La tempête frappait maintenant la saillie, leurs cheveux et leurs *piwafwis* détrempés claquaient au vent. Ils se précipitèrent sur les pierres glissantes de la saillie rocheuse, alors que des trombes d'eau battaient la roche. Quenthel et Jegged bousculèrent Danifae en passant et la captive de guerre glissa sur le guano des chauves-souris détrempé par la tempête. Pharaun tendit le bras pour la rattraper, mais Valas se révéla plus rapide. Il saisit le bras de Danifae et la poussa dans le tunnel.

Pharaun essaya de lui présenter ses excuses avec un regard amical, mais Danifae l'ignore. Le mage soupira et guida les autres au fond du tunnel, puis il sortit son cône de verre. Il le dirigea vers l'entrée du passage et lança rapidement un autre sort. Un souffle d'air froid jaillit du cône de verre et transforma les trombes d'eau qui battaient la saillie en grêle. Une nouvelle trombe d'eau frappa violemment la roche et se transforma instantanément en glace, condamnant l'entrée du tunnel. Pharaun maintint son sort encore quelques instants afin que le mur de glace s'épaississe suffisamment, puis il baissa son cône.

Il se tourna vers Quenthel et s'inclina en indiquant le mur de glace.

— Vous pouvez avancer jusqu'à la plate-forme d'observation, Maîtresse, lui dit-il. Je suis sûr que le vaisseau du chaos ne va pas tarder à se montrer.

Quenthel l'observa un long moment comme si elle tentait de savoir si le mage se moquait d'elle ou pas. Ses vipères mordirent l'air, puis se détendirent. Le menton relevé, la haute prêtresse avança à grands pas jusqu'au mur de glace ; puis elle se pencha d'un côté et de l'autre pour lorgner par-delà les trombes d'eau qui continuaient à

battre la saillie rocheuse. L'air à l'intérieur du tunnel était incroyablement froid et la haute prêtresse expira bientôt de petits panaches d'air froid. Elle frissonnait dans ses vêtements trempés. Malgré le froid, son attention était fixée vers l'extérieur. Elle se raidit brusquement.

Quand ils la virent se raidir, les autres se rapprochèrent. Même Jeggred s'avança en bondissant et s'accroupit entre les jambes de sa maîtresse.

— Cette forme, souffla Quenthel. Qu'est-ce que c'est ?

Pharaun se pencha en avant pour regarder ce que Quenthel leur indiquait. Le mur de glace à travers lequel il regardait était aussi épais que son avant-bras, les trombes d'eau frappaient et éclaboussaient toujours la saillie. Mais au centre du tourbillon d'eau, il aperçut une forme qui se tortillait. Elle était d'apparence humanoïde et possédait une tête, des bras et des jambes, mais elle était deux fois plus grande qu'une femelle drow de grande taille et était dotée d'une queue dans son dos. Elle semblait être nue et ses chairs étaient de couleur gris pâle. Pharaun crut tout d'abord qu'elle s'agitait pour résister au vent, ses griffes lacérant l'air autour d'elle, mais il s'aperçut rapidement qu'elle tournait sur elle-même sans bouger le moindre muscle car elle était paralysée. Il semblait qu'elle avait été immobilisée par magie, le sort avait probablement été lancé des siècles plus tôt.

Danifae en eut le souffle coupé.

— C'est l'uridezu, murmura la captive de guerre.

Pharaun acquiesça.

— Et le bateau ! s'exclama Valas qui se tenait sur la pointe des pieds pour observer la scène.

Pharaun regarda en contrebas à l'endroit où la tornade entrait en contact avec le tourbillon. Le vaisseau se trouvait effectivement à cet endroit précis, sa coque prisonnière des eaux bouillonnantes du tourbillon, ses mâts pointés en direction du centre de la tempête – l'œil du cyclone. Il était difficile de distinguer le bateau en détail à cause du mur de glace et de l'eau qui éclaboussait la paroi rocheuse, mais Pharaun comprit qu'il voyait devant lui le vaisseau du chaos.

La coque du navire était couleur d'os, comme les trois mâts sur lesquels pendaient des voiles en lambeaux.

Quenthel rit subitement et brisa le silence tendu qui emplissait le tunnel.

— J'ai réussi ! lança-t-elle. Le vaisseau du chaos m'appartient désormais ! (Puis elle se tourna brusquement vers Pharaun.) Prépare un sort de lien magique.

— Le démon me semble déjà « lié », lui déclara Pharaun en indiquant la scène par-delà le mur de glace. Il est vrai cependant que

ce lien me semble peu conventionnel. Je suppose que l'uridezu a été pris au piège d'un sort de stase temporelle – un enchantement des plus puissants qu'il me faudra briser dès que j'aurai réussi à lier personnellement le démon. Et n'oublions pas non plus le « léger » problème posé par la tempête.

Quenthel retira les mèches de cheveux mouillés qui barraient son front puis lança des regards noirs au vaisseau du chaos qui continuait à tourner dans le tourbillon.

— Nous ne partirons pas de cet endroit avec ton sort de téléportation, lui dit-elle, et un éclat redoutable brillait dans ses yeux. Pas maintenant alors que nous touchons au but.

— En effet, lui répondit Pharaun en soupirant. Je suppose que vous avez raison. Mais pour être franc, je ne suis pas sûr de ce que je peux faire. La tempête est assurément d'origine magique. Si un sort l'a créée, l'incantation devait être très puissante... et permanente. Moi-même je suis incapable de contrôler un aussi gros volume d'eau ; ce qui signifie que les sorts que je lancerai ne seront pas suffisamment puissants pour dissiper la tempête.

— Ne pourrions-nous pas sortir de la tempête en barrant nous-mêmes le bateau ? demanda Valas d'un air pensif en se grattant la tête.

— C'est possible, dit Pharaun en réfléchissant à voix haute. Ou il faudrait plutôt que l'uridezu le manœuvre pour nous. Mais il faut tout d'abord que je parvienne à dissiper la magie qui a paralysé le démon dans sa stase temporelle et que je réussisse à le lier à ma volonté.

— C'est simple, cracha Quenthel. Il suffit que tu bouscules ou agrippes le démon avec un de tes sorts de main spectrale.

Pharaun poussa un soupir. Le sort que Quenthel mentionnait était inutile. Le sort de lien lui-même lierait le démon au bateau. Le problème était le vaisseau lui-même. Pharaun l'avait imaginé échoué sur le rivage ou même au fond du lac, pas à fleur d'eau et battu par le vent et des trombes d'eau. Il lui serait impossible de tracer un pentagramme sur le pont du bateau.

Il pouvait bien évidemment utiliser un pentagramme magique, mais ce dernier possédait également certains désavantages. Il pouvait aussi représenter l'image du démon en miniature, sur du papier vélin ou sous la forme d'une statuette. Il pourrait modeler facilement une statuette du démon – il possédait de la cire et une opale dans ses poches enchantées –, mais dès qu'il poserait la statuette sur le pont du bateau, une simple vague suffirait à la faire passer par-dessus bord. Et par tous les noms de la Reine Araignée silencieuse, où allait-il bien pouvoir trouver une chaîne ?

Il se souvint alors de l'amulette qui avait protégé Valas contre les âmes-en-peine. La chaîne, qui avait pris la teinte du plomb, un

matériau des plus appropriés, pendait encore autour de son cou.

Pharaun désigna son amulette d'un geste de la tête.

— Valas, je pense ne pas me tromper en supposant que ton amulette a perdu ses facultés magiques ? lui demanda le mage.

Valas adressa à Pharaun un regard prudent, puis acquiesça.

— Tu pourrais me donner la chaîne de ton amulette ? lui demanda Pharaun en tendant la main.

Valas retira la chaîne en prenant bien soin de conserver son amulette sous sa tunique. Pharaun devinait pourquoi il agissait ainsi. À en juger par sa forme de soleil, elle avait été créée par les elfes de la surface. Et pas n'importe quels elfes de la surface, mais ceux qui vénéraient Labelas Enoreth, le Seigneur de la Longévité. Si Quenthel venait à apercevoir son amulette, sa colère serait terrible. Elle aurait préféré perdre un allié précieux face aux âmes-en-peine plutôt que de reconnaître l'utilité d'un objet créé par les maudits « solaires », une véritable abomination pour elle.

Valas remit la chaîne à Pharaun et Danifae se rapprocha davantage du mur de glace, son souffle bien visible dans l'air froid.

— Attention, l'avertit Pharaun. Ne touche pas la glace avec ta langue.

Elle lui adressa un regard dédaigneux puis lui indiqua la tempête à l'extérieur.

— Si tu veux essayer de lier le démon, tu ferais bien de commencer maintenant, lui dit Danifae. Le tourbillon est en train de s'éloigner.

Pharaun opina du chef, s'accroupit et commença ses préparatifs. Il sortit des poches de son *piwafwi* un morceau de cire d'abeille qu'il avait acheté à Menzoberranzan, des mois plus tôt, à un marchand du Monde du dessus, ainsi qu'une opale noire, de la taille d'un ongle, striée de veines rougeâtres. Il réchauffa la cire d'abeille en la malaxant avec ses doigts, puis sculpta le morceau de cire en façonnant les bras, les jambes, la queue et le museau d'un démon uridezu. La sculpture était grossière mais suffisante. Il pratiqua un petit trou dans la poitrine de la statuette avec son ongle et y inséra l'opale, puis referma le tout. Il enroula la chaîne de Valas autour d'une jambe de la statuette et accrocha deux de ses maillons pour bien la fixer.

— Voilà, déclara-t-il, satisfait, en regardant la chaîne qui pénétrait légèrement la cheville de la statuette de cire. Ça devrait le retenir suffisamment longtemps pour que nous rejoignons les Abysses.

Chapitre 32

Quand la gueule du ver pourpre se referma sur elle, Halisstra ferma instantanément les yeux. Elle inspira au moment où une vague d'acide éclaboussa les parties exposées de son corps – son visage, son cou et ses mains – puis le regretta aussitôt : l'odeur piquante de l'acide emplissait ses narines. Elle sentit sa tête et son cou répondre douloureusement à la projection d'acide, de petits filets brûlants coulaient sur sa poitrine et dans son dos, l'acide s'insinuait sous sa cotte de mailles et sa tunique matelassée.

Elle serra subitement la poignée de son épée chantante et se tortilla violemment pour résister à la vague de suc gastriques du monstre ; le ver essayait de l'avalier. Elle réussit à planter ses pieds contre la mâchoire inférieure du ver pourpre, mais ses bottes glissèrent lorsqu'elle essaya de faire levier pour le contraindre à rouvrir sa gueule. Le ver finit par l'avalier et elle lâcha son épée des mains.

Lorsque les muscles de la gorge de la créature se contractèrent pour la faire avancer davantage, Halisstra se mit à prier. Ne pouvant pas ouvrir la bouche à cause de l'acide qu'elle pourrait ingérer – sa douleur était bien suffisante pour l'instant –, elle pria en silence et avec beaucoup de ferveur afin qu'Eilistraée vienne la sauver. Même si elle sentait son corps se couvrir de cloques, elle n'essaya pas d'incanter un sort de guérison – cela ne ferait que retarder l'inévitable – et préféra plutôt demander l'aide de sa déesse.

Le ver s'agita violemment d'avant en arrière et Halisstra tortilla son corps tant bien que mal. Elle entendit des bruits sourds qui devaient correspondre aux coups d'épée de Ryld, mais la créature s'agita subitement et ils stoppèrent. Ce mouvement subit fit souffler brutalement la prêtresse qui n'osa pas reprendre sa respiration à cause de l'acide. Elle lutta avec force pour baisser sa main, ses doigts grattant sa cotte de mailles recouverte de suc gastriques, en direction de sa ceinture où pendait une amulette à côté de son fourreau vide.

Eilistraée, pria-t-elle. Aide-moi. Donne-moi une arme.

Quelque chose effleura sa main, une chose dure et lisse. Halisstra la saisit et se rendit compte que c'était la poignée d'une épée : l'arme d'une autre victime malheureuse. Elle ne perdit pas un instant pour

utiliser ce que la déesse venait de lui offrir. Elle recula difficilement son coude contre la paroi des entrailles du ver pourpre, dirigea la pointe de la lame contre ses chairs et la sentit s'y enfoncer. Puis elle se mit à trancher les chairs de la créature comme si elle utilisait une scie.

Son corps tout entier était maintenant couvert d'acide. Les sucs digestifs du ver s'étaient infiltrés sous son armure et ses vêtements et léchaient sa peau. Elle sentit des cloques apparaître sur toutes les parties de son corps et l'acide pénétrait dans ses blessures au moindre de ses mouvements. Le sang commençant à battre ses tempes à cause du manque d'air, elle continua désespérément de découper les chairs du monstre, ses mouvements pénibles et saccadés à cause de l'étroitesse des entrailles du ver, son coude pressé contre son flanc. Des éclats rougeâtres se mirent à zébrer sa vue, mais elle continua néanmoins sa découpe. Si elle s'arrêtait, elle mourrait.

La paroi charnue du monstre finit par se déchirer. Emportée par une vague d'acide, Halisstra traversa la grosse entaille qui trouait le corps du ver et lâcha l'épée. Elle tomba sur la pierre et y resta étendue un moment en respirant profondément et péniblement, le ver pourpre frappait violemment le sol, les murs et le plafond de la caverne. Le monstre était blessé en une bonne demi-douzaine d'endroits ; les profondes entailles qui lacéraient son corps devaient avoir été infligées par l'épée large de Ryld. Le ver pourpre trembla une dernière fois, s'effondra sur le sol et finit par mourir. Halisstra roula sur le côté pour éviter la mare d'acide et de sucs gastriques qui envahirent le sol.

— Ryld, souffla-t-elle en l'apercevant.

Quand son esprit endolori s'aperçut qu'il était couché sur le dos sur le sol de la caverne, elle s'assit avec difficulté et faillit s'évanouir, sa lourde cotte de mailles frottait contre sa peau brûlée par l'acide.

— Ryld, répéta-t-elle, la voix cassée. Ryld !

La poitrine du maître d'armes se gonflait encore sous son plastron d'armure, mais sa respiration paraissait pénible. Juste en dessous de son armure, sa tunique avait été déchirée ; une tache de sang ronde lui révéla que le guerrier avait été blessé. Le ver pourpre devait l'avoir empoisonné.

Il avait besoin de sa magie curative – rapidement – mais elle ne pouvait pas l'aider sans se soigner elle-même tout d'abord. Le temps lui était compté et elle utilisa sa magie *bae'qeshel* pour entonner un chant noir qui guérirait ses blessures. Le plus gros de sa douleur disparut... pour revenir aussitôt, l'acide qui trempait ses vêtements se mit de nouveau à brûler ses chairs. Elle retira sa cotte de mailles, sa tunique et ses bottes trempées aussi vite que possible. Elle ôta facilement sa tunique et le vêtement se désagrégea en lambeaux. En se déshabillant, elle vit que le chant noir avait soigné sa peau en laissant toutefois des marques de brûlures sur son corps. Surprise par ce

spectacle ignoble, elle leva sa main pour toucher son visage, mais la baissa aussitôt en entendant Ryld gémir doucement. Le moment était malvenu pour se montrer vaniteuse.

Elle avança tant bien que mal pour le rejoindre, posa ses mains sur sa blessure et perçut un frisson sous la tunique ensanglantée du guerrier. Elle ferma les yeux et chanta une prière.

Eilistraée, aide-le. Ralentis le poison qui court dans ses veines. Accorde-lui encore du temps pour vivre.

Elle retira une de ses mains en s'imaginant à l'air libre, sous un ciel dégagé, puis la leva vers la lune. Lorsqu'elle sentit le picotement familier de la magie entre ses doigts, elle reposa la paume de sa main sur celle qui couvrait la blessure de Ryld. Elle sentit une vague d'énergie arcanique envahir son corps et celui de son amant – une énergie aussi fraîche et lumineuse que la lune. Quand l'énergie quitta finalement son corps, elle frissonna, un froid soudain et la fatigue l'envahissant.

Halisstra se mit à genoux et observa le souffle difficile et saccadé de Ryld en se demandant si son sort avait dissipé les effets du poison. Uलयara ne s'était pas trompée : Halisstra avait été folle de croire qu'elle pourrait retrouver la Lame-Croissant alors que les efforts combinés des prêtresses d'Eilistraée avaient toujours échoué. Elle se demanda si le fantôme qui l'avait guidée jusqu'au repaire du ver pourpre était véritablement Mathira Melarn. Elle avait probablement rencontré un esprit malfaisant qui désirait simplement faire vivre aux autres la même horrible expérience qui l'avait tué. Bêtement, à l'instar d'un rothé destiné à mourir, elle avait suivi le fantôme jusqu'à l'entrée du repaire, puis elle était entrée tout en sachant qu'elle aurait à affronter un ver pourpre – elle l'avait compris en avançant dans le tunnel – et non pas un dragon noir. Elle avait cependant poursuivi son chemin, sa foi aveugle la poussant à croire qu'elle trouverait la Lame-Croissant dans le repaire du ver.

Car si la Lame-Croissant s'y trouvait, elle ne l'avait pas vue. Avant que Ryld la surprenne et brise la concentration de son sort, elle avait pu observer avec attention le sol de la caverne. Elle avait même réussi à faire déplacer le ver pourpre pour examiner le sol sous son corps annelé.

Mais elle n'avait rien vu.

Elle poussa un soupir et regarda Ryld. Dans la poursuite de sa quête, elle avait failli perdre la vie. Une chose qui ne la gênait pas. En tant que drow et ancienne servante de Lolth, elle était habituée à faire de nombreux sacrifices. La Reine Araignée dévorait ses fidèles comme des mouches puis se débarrassait ensuite de leurs coquilles vides. Mais Halisstra s'était attendue à autre chose avec Eilistraée. Peut-être de la miséricorde – du moins pour les innocents comme Ryld. Elle n'avait

pas imaginé que sa quête puisse également lui ôter la vie.

Elle vit alors un léger changement dans le guerrier. Son visage semblait avoir repris une teinte légèrement plus noire, moins gris ardoise. Elle vit également que sa respiration commençait à se stabiliser, même si elle paraissait encore difficile et grasse. Le sort avait fonctionné : elle pouvait encore espérer.

— Pardonne-moi, Eilistraée, murmura-t-elle rapidement. Pardonne-moi pour avoir douté de ta miséricorde.

Elle se pencha et plaça ses mains sous les épaules et les hanches du guerrier afin de le ramener à la surface. Ils devaient quitter le Champfroid pour rejoindre la ville la plus proche. Si Eilistraée le voulait, elle réussirait à trouver une de ses sœurs prêtresses, une Dame Noire qui connaissait le sort de guérison capable de neutraliser complètement le poison dans le corps du maître d'armes, avant que le sort de ralentissement du poison qu'elle avait lancé se dissipe.

Elle commença à se relever avec Ryld dans les bras ; les yeux du guerrier s'ouvrirent subitement, surprenant Halisstra. Il parut déconcerté l'espace d'un instant, mais tout lui revint lentement à l'esprit.

— Halisstra, dit-il d'une voix rauque. C'est vraiment toi ?

Halisstra crut tout d'abord que le poison voilait encore sa vue. Mais elle comprit, à la façon dont il la regardait, qu'il ne la reconnaissait vraiment pas. Elle toucha son visage et découvrit qu'il était criblé de cicatrices et de brûlures. La main tremblante, elle toucha son crâne et s'aperçut qu'elle avait perdu la plupart de ses cheveux. Il ne restait que quelques touffes par endroits. La magie *bae'qeshel* avait cautérisé les blessures infligées par l'acide brûlant, mais son corps était maintenant recouvert de cicatrices et de brûlures.

Elle essaya de ne pas s'en préoccuper car les prêtresses possédaient probablement un sort qui permettrait de redonner à sa peau sa douceur première et de faire repousser ses cheveux. Elle devait plutôt se concentrer sur Ryld et le poison qui était encore présent en lui.

— C'est *bien* moi, Ryld, lui dit-elle. Tu crois que tu réussiras à marcher ? Sinon il faudra que je te porte pour quitter le Champfroid.

— J'arriverai à marcher... avec ton aide, répondit-il. (Puis il regarda dans la caverne.) Où est mon épée... *Pourfendeuse* ?

Le poison ralenti dans ses veines, Ryld se releva difficilement ; il était encore chancelant, mais d'une bien meilleure constitution que précédemment. Halisstra savait qu'il n'abandonnerait pas son épée large – elle était aussi importante que ses membres –, mais il était encore faible.

— Je vais la retrouver, lui dit Halisstra. Reste là et garde tes

forces.

Elle se rapprocha du ver avec prudence, craignant qu'il ne soit pas mort. Son corps ne bougeait plus et était enroulé mollement sur le sol. Elle lui ouvrit la gueule et retira l'épée chantante de Seyll qui était encore enfoncée dans ses chairs ; puis elle laissa s'écouler l'acide qui s'était infiltré dans les trous de la poignée flûtée. Elle se mit ensuite à la recherche de *Pourfendeuse*.

L'épée large se trouvait à proximité de l'endroit où Halisstra s'était extirpée du ventre du monstre, sa poignée apparaissait distinctement sous un des anneaux du ver. Elle se pencha et la libéra, puis aperçut quelque chose qui dépassait à moitié de la grande entaille qu'elle avait découpée dans le corps du ver. C'était l'épée qu'elle avait utilisée pour se libérer. Sa lame était polie et intacte ; elle était donc magique puisque les sucs gastriques du ver pourpre ne l'avaient pas affectée. Et elle était recourbée. *Recourbée*.

Soudain, Halisstra comprit la nature de l'arme.

C'était la *Lame-Croissant*.

Les yeux remplis d'admiration, elle ramassa l'épée en ignorant l'acide qui piquait la plante de ses pieds nus, puis s'éloigna de la grande flaque d'acide. La poignée aurait dû être glissante en raison des sucs digestifs du ver, mais le cuir qui l'entourait était intact et sec – une preuve supplémentaire de sa nature magique. La lame était incrustée d'argent sur toute sa longueur et donnait à l'arme son éclat brillant. L'incrustation faisait apparaître des mots dans la langue drow qui se mirent à briller dans la main de Halisstra.

Ryld se releva péniblement et s'approcha d'elle pour examiner l'arme. Halisstra lut l'inscription à voix haute.

— « Si votre cœur est rempli de lumière et que votre cause est juste, je ne faillirai pas », dit Halisstra. (Elle plissa les sourcils.) Même dans les Abysses ? murmura-t-elle.

Lorsqu'elle releva la tête, elle s'aperçut que Ryld la dévisageait.

— C'est pour cette raison que tu voulais la *Lame-Croissant*, lui dit-il doucement. Tu veux essayer de tuer Lolth ? (Il secoua la tête.) Même Vhaeraun n'a pas réussi à faire une telle chose. Comment peux-tu espérer réussir là où un dieu a échoué ?

— Je ne sais pas, lui répondit Halisstra en toute honnêteté.

Elle se sentait en partie manipulée – elle avait failli être dévorée par le ver et la *Lame-Croissant* s'était subitement retrouvée à sa portée. Elle regarda l'arme d'un œil méfiant et inquiet. Mais elle se sentait en même temps remplie d'allégresse. Elle n'était peut-être qu'un simple pion sur un plateau de *sava* qu'une main invisible déplaçait ici et là, car cette main appartenait à une déesse. Pour le meilleur ou pour le pire, Eilistraée s'intéressait personnellement à elle

; une chose que Lolth n'avait jamais faite. Cette seule pensée remplit Halisstra d'une fierté grisante.

— Eilistraée m'observe, dit-elle à Ryld. C'est comme si tout cela avait été écrit par avance ; et j'ai le sentiment que ma destinée est d'essayer au moins de suivre la voie sur laquelle la déesse m'a guidée. Si je parviens vraiment à tuer Lolth, nous serons enfin débarrassés de ses toiles de duplicité. Nous tous. Les drows pourront revenir vers la lumière sans craindre de représailles de sa part.

— Mais si tu échoues..., commença Ryld avant de tousser faiblement.

Halisstra le saisit par le bras et l'aida à se calmer. Ils n'avaient pas le temps de rester ici à débattre de ses chances de succès. Car le poison qui courait dans ses veines avait été seulement ralenti, pas neutralisé.

— Tu as des vêtements de rechange ? lui demanda-t-elle.

Il indiqua son sac à dos sur le sol.

— Là-dedans, lui dit-il. Tu trouveras une tunique et des bottes.

— Merci, lui dit-elle.

Une tunique et des bottes seules représentaient une bien maigre protection contre le vent glacial du Monde du dessus, mais Halisstra savait qu'elle pourrait utiliser ses sorts avec parcimonie pour résister un temps au froid. Elle sortit les vêtements du sac de Ryld et les enfila, puis elle aida le guerrier à rengainer son épée large dans son fourreau. Elle sangla finalement la Lame-Croissant et l'épée chantante sur le dessus de son sac à dos et le passa dans son dos.

— Allez, lui dit-elle en passant un des bras de Ryld sur son épaule. Il faut nous hâter de rejoindre le temple pour que tu puisses survivre et me voir essayer de tuer une déesse.

Chapitre 33

— Prêts ? demanda Pharaun en relevant la tête du sol sur lequel il venait de tracer un cercle.

Il ne lui restait plus qu'une seule pincée de poudre d'ambre dans la bourse qu'il tenait à la main – suffisamment pour achever le tracé du cercle dans lequel se trouvaient Quenthel et Jeggred. Ils étaient pelotonnés l'un contre l'autre, et la main de Quenthel caressait les cheveux blancs de Jeggred d'une façon apaisante.

Valas et Danifae se tenaient à l'extérieur du cercle, bien à l'écart afin que l'eau qui coulait de leurs *piwafwis* détrempés ne vienne pas abîmer le tracé. Sans magie de lévitation, il leur était impossible de rejoindre le bateau qui tanguait sous l'effet de la tempête ; par conséquent, ils resteraient dans le tunnel.

— Tu peux y aller, déclara Quenthel en se concentrant de nouveau sur leur mission. Lance ton sort.

Pharaun s'avança dans le cercle à côté de la haute prêtresse en relevant l'ourlet de sa cape afin de ne pas déplacer la poudre d'ambre, puis il s'accroupit pour répandre la dernière pincée de poudre. Il se releva, regarda le vaisseau du chaos à travers le mur de glace afin de bien retenir la position de son pont supérieur.

— *Faer z'hind !* cria-t-il.

Son sort s'activa et le sol de pierre disparut sous ses pieds. Un instant plus tard, le mage, Quenthel et Jeggred se retrouvèrent dans l'air puis tombèrent en direction du pont du bateau qui tournait rapidement dans le tourbillon. Le mage ralentit sa chute en lévitant, l'eau qui piquait ses yeux lui voilait toutefois la vue. Il avait ciblé un endroit à un ou deux mètres au-dessus du pont – un choix sensé en raison du tangage et du roulis chaotiques du bateau dans le tourbillon. Mais sans aucune surface solide sous ses pieds, il risquait d'être projeté au cœur même de la tempête. Il se débattit désespérément pour tenter d'entrer en contact avec le pont, mais des trombes d'eau le frappèrent et le vent violent tira sur la capuche de son *piwafwi* ; cette dernière l'étranglait presque. Une rafale de vent s'empara de lui et le frappa violemment contre le mât principal du bateau, le choc lui coupant le souffle. Pharaun agrippa la chose la plus proche : un des cordages qui formaient le gréement du navire.

La corde se comprima au contact de ses mains serrées. Une chose molle, humide, et chaude, courait à l'intérieur du cordage. Le mage sentit même quelque chose vibrer à l'intérieur et se rendit compte que le cordage était en réalité un morceau d'intestin. Il se mordit les lèvres en espérant que le cordage-intestin n'allait pas casser. Pharaun ne désirait pas se faire éclabousser par ce qu'il contenait.

Il posa un pied à la base du mât, l'autre sur le pont incliné, et leva la tête. Jeggred et Quenthel avaient stoppé leur chute à un ou deux mètres au-dessus de lui. Le draegloth avait agrippé le mât et le serrait avec ses grosses mains griffues. Aussi raide qu'une statue, les muscles saillants, il réussit à résister facilement au vent qui soufflait violemment dans ses cheveux. Quenthel était accrochée dans son dos, les bras plus petits du demi-fiélon la maintenant.

Quenthel regarda Pharaun sur le pont, ses cheveux s'agitaient dans le vent comme les vipères qui se tortillaient furieusement à l'extrémité de son fouet. Elle cria quelque chose en indiquant le démon qui flottait dans l'œil du cyclone, bien au-dessus du mât sur lequel ils étaient accrochés.

Pharaun n'avait aucune idée de ce que Quenthel avait pu lui crier, mais il était manifeste que la situation était des plus urgentes.

Ses pieds plantés entre le pont et le mât, le mage lâcha le cordage de la main gauche et la plongea aussitôt dans sa poche pour saisir la brindille qu'il avait utilisée pour ramasser des toiles d'araignée, plusieurs jours auparavant. Il la pointa en direction du pont et entonna l'incantation d'un sort.

Une toile de filaments gluants jaillit de la brindille et frappa le pont. Plusieurs fils se cassèrent sous la force du vent, mais la majorité résista et se colla au navire. Ils formèrent une masse gluante au-dessus du pont couleur d'os – une masse qui se fit de plus en plus résistante, d'autres filaments de toile jaillissant de la brindille. Le lancement du sort achevé, la masse compacte de toiles d'araignée était maintenant épaisse d'une cinquantaine de centimètres et légèrement bombée comme un cocon.

Pharaun lâcha la brindille – le vent l'emporta instantanément – et sortit un petit morceau de goudron de sa poche, puis il le fourra dans sa bouche. Il avala le morceau gluant et se racla la gorge, les poils d'araignée imprégnés dans le goudron caressaient son gosier. Il plia ses doigts pour imiter la forme d'une araignée et les tapota légèrement sur sa poitrine. Sa main se recouvrit immédiatement d'une substance gluante – suffisamment gluante pour coller à l'étoffe de sa cape lorsqu'il retira ses doigts.

Sa main droite serrant toujours le cordage-intestin, Pharaun éloigna timidement son pied du mât et sentit sa botte adhérer au pont du vaisseau. Il avança lentement, une main posée sur le pont incliné,

et rejoignit la masse de filaments gluants.

Il était impossible de se tenir droit car le bateau était trop incliné et tournoyait rapidement dans le tourbillon, sa coque à moitié dans l'eau, sa mâture pointée en direction du centre de la tempête. Le pont tremblait sous les pieds de Pharaun à l'instar d'une créature vivante, le vaisseau du chaos tanguait et roulait dans le tourbillon, ses planches gémissaient comme si elles renfermaient un chœur de morts-vivants. Le mage entendit comme un poids se déplacer dans la cale sous ses pieds, mais il ne parvint pas à identifier véritablement la nature de ce bruit.

Contraint de se tenir à un angle impossible qui tirait sur ses genoux et ses chevilles, Pharaun lutta pour garder l'équilibre. S'il venait à tomber, tout serait perdu. Le vent qui soufflait dans les cordages en surplomb ajouta une harmonie macabre à la scène, le claquement incessant des voiles déchirées du navire battant l'air à l'instar d'un cœur malade.

Pharaun ouvrit la bourse qu'il avait accrochée autour de son cou. La statuette qu'elle contenait avait bien résisté aux assauts répétés de la tempête. Sa queue était cependant légèrement pliée. La chaîne que Valas lui avait donnée était toujours serrée autour d'une de ses chevilles et l'épingle qui servait de fermoir était toujours en place.

Pharaun se pencha et faillit tomber la tête la première dans la toile gluante quand le bateau chevaucha une vague et retomba dans l'eau en claquant, mais il réussit à placer les pieds de la statuette à la périphérie de la toile pour la coller sur le pont. Il enfonça ensuite l'épingle dans le pont du vaisseau. Elle pénétra les planches couleur d'os aussi facilement que si elle transperçait un morceau de craie mouillé.

Pharaun pouvait maintenant commencer à lier l'uridezu. Il regarda le démon qui se trouvait au-dessus du mât et entonna les paroles de son sort, les mains levées au-dessus de sa tête, ses pouces et ses index formaient des cercles entrecroisés. Il ramena lentement ses mains vers le pont... et gloussa de joie en voyant le démon descendre vers le navire. Le sort contrôlant ses mouvements, le démon descendit le long du mât, passa à côté de l'endroit où se tenaient Quenthel et Jeggred, et rejoignit le mage. Le vent féroce continuait à souffler, le démon parut grossir et devenir plus menaçant en se rapprochant du pont, mais c'était simplement un effet de l'aura impie qui l'entourait. En réalité, le démon était juste un peu plus grand que Pharaun. Il était cependant bien plus musclé, ses membres dotés de griffes ressemblaient à des dagues jaunies, et possédait une queue qui semblait suffisamment puissante pour fracasser une stalagmite en deux parties. Son visage ressemblait à celui d'un rat et sa peau était marbrée d'un gris cadavérique. Les mains du mage contrôlaient

toujours sa descente et le démon arriva devant Pharaun qui remarqua immédiatement qu'une de ses oreilles avait été mordue. La blessure avait suppuré et un ver pendait, immobile, des chairs pourries – une victime supplémentaire du sort qui avait paralysé le démon dans une stase temporelle.

Pharaun se pencha de nouveau et toucha la statuette, puis délia subitement ses doigts. Lorsque la chaîne symbolique se sépara, un éclair d'énergie magique multicolore jaillit en explosant de l'opale et fit fondre la statuette de cire.

Le mage drow se retrouva aveuglé l'espace d'un instant, mais l'odeur douce et piquante de la cire d'abeille fondue l'informa de la réussite de son sort. Il plissa les paupières pour faire disparaître les points lumineux qui l'éblouissaient et lorgna le démon qui se trouvait devant lui, sa cheville liée au pont du vaisseau par une chaîne de plomb. Le démon était toujours paralysé, mais ses yeux rouges brillaient d'un éclat féroce. Malgré le sort de stase temporelle qui l'immobilisait, il semblait savoir qu'il venait d'être lié.

Pharaun indiqua à Quenthel et Jeggred de le rejoindre sur le pont. Sur un petit signe de la tête de sa maîtresse – Quenthel n'avait pas lâché le draegloth –, Jeggred obéit. Il lâcha le mât, sauta sur le pont et enfonça ses mains dans la masse gluante pour s'accrocher au pont qui ne cessait de tanguer. Pharaun incanta immédiatement un autre sort en lançant une pincée de diamant dans l'air. Un globe de force recouvrit les trois Menzoberranyrs et le démon et les coupa de la tempête : un silence soudain les accueillit. Des trombes d'eau s'écrasèrent sur la barrière invisible et la noyèrent, mais l'intérieur du globe demeura sec et silencieux.

Quenthel lâcha le dos de Jeggred, mais sa main continua à serrer ses cheveux blancs pour ne pas perdre l'équilibre. Elle regarda le démon pendant que les serpents de son fouet humaient l'air à l'aide de leurs langues bifides, et plissa les narines. Malgré la stase qui le retenait prisonnier, une puanteur de soufre et de pourriture l'entourait encore.

— Il est petit, dit-elle d'un ton moqueur. Jeggred n'en ferait qu'une bouchée.

Le draegloth, englué dans la toile jusqu'aux coudes, grogna en reconnaissant la véracité des paroles de la haute prêtresse.

— Ne vous laissez pas tromper par sa taille, l'avertit Pharaun en plissant le nez à cause du souffle fétide du demi-fiélon – qui était presque aussi infect que la puanteur du démon. Une simple morsure de ses dents acérées suffirait à vous paralyser.

Quenthel essaya de reculer d'un pas, mais le roulis du bateau l'obligea à poser son pied dans la toile gluante. Elle tomba sur le côté et ses bras battirent subitement l'air. Elle s'effondra maladroitement

au sol et se retrouva engluée dans une grosse épaisseur de toiles. Elle lança mille jurons en réaction.

— Dissipe ça tout de suite ! cracha-t-elle en essayant de se relever du pont incliné, ce qui l'englua davantage. Je te l'ordonne !

Ses serpents se retrouvèrent également englués dans la toile et se crachèrent les uns sur les autres de frustration. Jeggred essaya d'aider sa maîtresse, mais ne parvint pas à libérer ses mains de la masse compacte. Irrité, le draegloth se tourna vers Pharaun et grogna en montrant les crocs.

Pharaun s'efforça de chasser l'hilarité qui menaçait de l'envahir. Il ne devait pas rire, notamment en présence du draegloth agacé : le spectacle d'une prêtresse de la Reine des Araignées prise au piège d'une toile était cependant des plus divertissants. Il choisit de s'incliner devant elle.

— À vos ordres, Maîtresse, lui dit-il. Mais il va falloir que vous trouviez autre chose pour vous accrocher au pont ou sinon vous allez passer par-dessus bord. Permettez-moi de vous proposer une alternative.

Il sortit un autre morceau de goudron et le cassa en deux. Il tendit les deux morceaux à Quenthel et Jeggred, et chacun d'eux en avala une moitié. Le mage lança le sort de pattes d'araignée qui permettait de s'accrocher à toutes les surfaces – même un pont envahi par l'eau. Puis il dissipa la toile.

Quenthel se releva tant bien que mal, le visage rouge de colère, et regarda sur le pont.

— Je ne vois aucune gueule, cracha-t-elle. Belshazu a menti.

— Cela ne me surprendrait guère, déclara Pharaun d'un ton pince-sans-rire.

Il examina également le vaisseau et s'aperçut que Quenthel semblait avoir raison. Le pont du bateau était constitué de planches couleur d'os et ne possédait aucune cabine ou structure surélevée. Le pont était doté d'un bastingage pour empêcher les membres d'équipage de passer par-dessus bord, mais la seule autre chose qui était visible sur le pont incroyablement plat, à l'exception des trois mâts et de leurs voiles en lambeaux, était la barre de gouvernail sise à la poupe du navire. Pharaun ne vit aucune écouteille et se demanda si le bateau était équipé d'une cale ou si la coque était entièrement composée d'os. Il avait cependant entendu un bruit quelques instants plus tôt, un bruit qui aurait pu être provoqué par le déplacement d'une cargaison dans la cale du bateau... mais c'était peut-être simplement le bruit de la tempête.

— Nous allons devoir demander à l'uridezu où se trouve la gueule, déclara le mage. J'espère simplement pouvoir dissiper la stase

temporelle.

Sur ces paroles, Pharaun se mit au travail. La dissipation de la magie était un des premiers sorts que les mages de Sorcere apprenaient, une rapide incantation et un geste bref suffisaient à dissiper les sorts les plus simples. Mais un sort de stase temporelle représentait un défi plus important. Seuls les mages les plus puissants pouvaient le lancer. Il était manifeste que la magie qui retenait prisonnier le démon était des plus puissantes. En lorgnant à l'intérieur de la bouche de l'uridezu, Pharaun aperçut des éclats rouges, bleus et verts sur sa langue – c'était la poudre des gemmes qui avait permis d'activer le sort.

Un puissant sort de dissipation était nécessaire et il fallait qu'il soit ciblé avec précision sur le sort de stase temporelle pour ne pas annuler par inadvertance le sort de lien de Pharaun. Le mage prit une profonde inspiration et commença à incanter.

Quenthel avait dû apercevoir son malaise dans son regard car elle dégaina son fouet. À ses côtés, Jeggred gratta le calfatage du pont avec une de ses griffes et retira des morceaux de sang noir coagulé.

Pharaun tendit devant lui le doigt sur lequel il portait sa chevalière magique et toucha le démon entre les deux yeux. La chevalière s'auréola d'un éclat argenté au moment où le symbole de Sorcere s'activa pour conférer sa puissance au sort de dissipation.

Quand la dissipation de la magie s'activa, le corps du démon trembla. Pharaun retira brusquement la main. Quenthel et Jeggred se raidirent également mais rien ne se produisit. Les seuls bruits étaient provoqués par les claquements étouffés de l'eau sur le dôme de force, qui continuait à tenir à distance les éléments déchaînés, ainsi que le léger sifflement des vipères.

Pharaun soupira en secouant la tête. La dissipation avait échoué.

— Essaie une fois encore, lui ordonna Quenthel.

— Cela ne fera rien de plus, lui dit Pharaun en avançant pour examiner plus attentivement le démon. Le mage qui a paralysé le démon dans cette stase temporelle devait être extrêmement puissant...

Il s'était à moitié retourné pour parler à Quenthel et vit du coin de l'œil le démon plisser les paupières – ce qui lui sauva la vie. Dans un hurlement de rage contenu depuis plusieurs siècles, l'uridezu bondit en avant, ses griffes en direction de la gorge du mage. Pharaun recula précipitamment, mais ses bottes étaient encore collées au pont du bateau. Il tomba sur le dos et sa tête cogna les planches du pont. Étourdi, il réussit néanmoins à voir le démon bondir dans les airs et se demanda subitement pourquoi il s'éloignait de lui ; puis il comprit que sa chute et le pont incliné lui avaient permis de quitter ses bottes... il glissait maintenant rapidement sur le pont. Au même instant, le démon s'arrêta en plein vol, puis s'écrasa la tête la première sur le

pont à l'endroit où se trouvaient les bottes du mage.

Même s'il n'avait pas encore repris tous ses esprits, Pharaun comprit que la chaîne qui serrait la cheville du démon l'avait stoppé.

Il comprit également qu'il continuait à glisser sur le pont incliné. Il claqua ses mains gluantes sur les planches du pont et s'arrêta brusquement avant d'atteindre son globe de force. Dans l'intervalle, le démon se leva d'un bond et s'attaqua à la fine chaîne qui retenait sa cheville, en la mordant de ses crocs jaunis.

Quenthel recula d'un pas, son fouet-serpent dégainé, le visage indécis. Puis elle se mit à rire.

Le démon cessa de rogner la chaîne et la foudroya du regard.

— Tu oses rire ? lui dit-il d'une voix grinçante qui ressemblait à un bruit de chaînes métalliques, ses petits yeux rouges écarquillés. Tu finiras par nourrir la gueule.

Pharaun s'assit sur le pont en frottant son crâne endolori.

— Nous aimerions justement parler de ça, dit-il au démon. La gueule du vaisseau. Dis-nous où elle...

Il n'acheva pas sa phrase. Jeggred, hérissé par l'insulte lancée à sa maîtresse, choisit cet instant pour bondir en avant. Beuglant de rage, il lacéra l'uridezu avec ses grosses griffes et lui infligea de profondes entailles au niveau de la poitrine et des cuisses.

Pharaun se leva d'un bond sur ses pieds nus ; ils étaient heureusement encore sous l'effet gluant de son sort précédent.

— Arrête ça tout de suite, Jeggred ! cria le mage. C'est ce qu'il désire par-dessus tout !

Il voyait déjà ce que l'uridezu tentait de faire ; il esquaiva l'attaque du draegloth et avança sa jambe prisonnière. Le démon ne pouvait pas endommager ou retirer la chaîne qui retenait prisonnière sa cheville, mais un coup de griffes opportun de Jeggred pourrait réussir...

Quenthel réagit rapidement. Elle claqua l'air avec son fouet, pas dans la direction du démon qui devait être immunisé au poison des serpents, mais dans celle de Jeggred. Ses vipères mordirent l'air à quelques centimètres du cou du demi-fiélon et éclaboussèrent de venin sa crinière de cheveux blancs.

— Jeggred ! cria-t-elle. Laisse-le tranquille !

Le draegloth regarda par-dessus son épaule et prit subitement conscience de la colère de sa maîtresse. Il se ramassa immédiatement sur le pont en ignorant le coup de pied meurtrier que lui lança l'uridezu.

Sa tentative d'évasion manquée, le démon s'accroupit, tandis que ses moustaches s'agitaient.

Pharaun remonta le pont toujours aussi incliné.

— Et maintenant, démon, déclara le Maître de Sorcere, je vais te

parler de nouveau de la gueule de ce bateau. Je veux savoir où elle se trouve et ce dont nous avons besoin pour la nourrir afin de pouvoir barrer ce navire. Tu vas nous aider à sortir de cette horrible tempête pour pénétrer dans le plan des Ombres.

— Et tu me libéreras ? demanda le démon en plissant ses yeux humides.

— Oui, mentit Pharaun. Dès que nous aurons rejoint les Abysses. Les moustaches du démon s'agitèrent.

— La gueule se trouve dans le ventre du vaisseau, lui dit-il.

— Dans la cale ? demanda Pharaun.

Le démon opina du chef.

— Comment entrer dans la cale ?

— Utilise sa baguette, déclara le démon en pointant un doigt en direction de la baguette fourchue passée dans la ceinture de Quenthel. L'écoutille est dissimulée par magie, mais la baguette révélera sa position.

Pharaun fronça les sourcils. Il n'aimait pas le petit sourire narquois qui barrait les traits de l'uridezu. Une baguette de localisation d'objet était facile à reconnaître grâce à sa forme fourchue, mais c'était presque comme si le démon désirait que la haute prêtresse l'utilise. La baguette possédait-elle d'autres capacités qu'il n'avait pas détectées – une chose que le démon espérait pouvoir tourner à son avantage ?

— Attendez un instant, Quenthel, lui dit Pharaun. Nous allons plutôt utiliser ma baguette.

Il ouvrit l'étui fin qui pendait à sa ceinture, s'empara d'une des quatre baguettes qu'il contenait et l'agita lentement devant lui au-dessus du pont du bateau. Une écoutille dissimulée par magie et invisible apparut subitement, ses contours auréolés d'une faible lueur violette. L'anneau qui permettait d'ouvrir l'écoutille était encastré dans l'écoutille elle-même, au même niveau que le pont. Pharaun acquiesça et rangea sa baguette dans son étui.

Quenthel gloussa et s'approcha de l'écoutille, puis s'arrêta lorsque ses vipères sifflèrent pour la prévenir d'un danger. Elle regarda Pharaun, ouvrit la bouche comme pour parler, puis changea manifestement d'avis.

Elle se tourna vers Jeggred.

— Ouvre-la, lui ordonna-t-elle.

Le draegloth se pencha docilement en avant.

— Attends, Jeggred ! aboya Pharaun.

Pharaun n'appréciait pas le draegloth, mais le mage se méfiait encore des motivations de l'uridezu. Il fit signe à Jeggred de reculer et indiqua au démon d'ouvrir l'écoutille. Elle se trouvait à quelques pas

de lui. L'uridezu tendit son corps et parvint à passer ses doigts dans l'anneau.

— Préparez-vous, dit Pharaun aux Menzoberranyrs en signant, son autre main s'emparant d'une baguette. Quelque chose va sortir de la cale.

Il avait raison. Dès que l'uridezu ouvrit l'écoutille, un groupe de rats innombrables s'en échappa et l'air s'emplit de leurs petits gloussements et cris aigus. Ces rats n'étaient cependant pas ordinaires ; ils étaient tous décharnés et à moitié putréfiés, des rats morts-vivants.

Avec une rapidité maîtrisée, Pharaun activa sa baguette magique. Un éclair jaillit de son extrémité en explosant et traversa précipitamment le pont. Il transforma instantanément une dizaine de ces créatures en une masse de chairs et d'os calcinés.

Quenthel et Jeggred réagirent tout aussi rapidement. La haute prêtresse frappa les rats avec des coups puissants de son fouet-serpent et Jeggred en déchiqueta un grand nombre avec chacun de ses coups de griffes meurtriers.

Pharaun gloussa lorsqu'il explosa les derniers survivants du groupe avec sa baguette. Le démon en était-il réduit à cela : invoquer quelques rats squelettiques ?

Son rire mourut dans sa gorge. Il s'était attendu à une ruse digne d'un maître de *sava* et avait éprouvé une légère déception en voyant l'uridezu invoquer une simple vague de rats morts-vivants. Pharaun comprit cependant le plan véritable du démon – un plan tellement simple qu'il avait failli lui échapper. L'attaque des rats morts-vivants sur Pharaun, Quenthel et Jeggred était une simple diversion. La véritable cible des rongeurs, dirigés par les ordres télépathiques de leur maître démoniaque, était la chaîne.

La fine chaîne de plomb.

Les petites dents pointues des rats avaient rogné la chaîne pendant leur attaque et le démon était maintenant libre. Il pivota sur lui-même et fit claquer sa queue dans l'air ; le coup propulsa Jeggred sur le pont incliné et le draegloth traversa le globe de force pour plonger dans les eaux tourbillonnantes. Puis le démon frappa de nouveau l'air avec sa queue et Quenthel rejoignit rapidement son neveu.

Le démon se tourna vers Pharaun, alors que ses moustaches s'agitaient.

— Mage, glapit-il. Je vais pouvoir m'occuper de toi maintenant.

Pharaun ne lui répondit rien et plongea sa main libre dans sa poche pour saisir un gant. Le démon ouvrit la gueule et sauta sur le drow. Pharaun fut soulagé de voir qu'il avait choisi une simple attaque

frontale et qu'il n'avait pas recouru à ses facultés magiques – cela lui laissait le temps d'incanter son sort.

Les démons étaient vraiment prévisibles.

Du moins parfois...

Chapitre 34

L'entrée du tunnel apparut finalement devant eux et le cœur de Ryld bondit dans sa poitrine. Une épaisse couche de neige recouvrait le sol pentu qui menait à la surface et de gros flocons tombaient abondamment du ciel ; il leur était impossible de voir à plus de quelques mètres devant eux. Comment lui et Halisstra allaient-ils pouvoir retrouver leur chemin dans cet océan de neige ? Sans aucun point de repère pour s'orienter, ils pourraient tourner en rond pendant des heures jusqu'à ce que le froid les étreigne complètement.

En sus de ce *petit* problème, Ryld se fatiguait déjà. Grâce à sa broche familiale qui lui permettait de léviter, Halisstra le tirait dans l'air à l'instar d'un jouet flottant d'enfant, mais la concentration nécessaire pour contrôler la magie de la broche l'épuisait. Il se posa doucement sur le sol en rompant sa concentration et observa la neige qui tombait dans le tunnel.

Halisstra frissonna et Ryld se rendit compte que ses vêtements étaient incroyablement inappropriés pour la protéger du froid mordant de l'hiver.

— Tu n'aurais pas un sort pour te réchauffer ? lui demanda Ryld.

— Eilistraée pourrait me conférer un sort pour résister au froid, lui dit-elle en opinant du chef, mais...

— Mais quoi ? l'interrompit Ryld.

— Ce type de sort possède une durée limitée, dit-elle en soupirant. Il faudrait que je le lance plusieurs fois pour me protéger afin de traverser complètement le Champfroid. Et cela m'empêcherait alors de lancer de nouveau le sort qui *te* maintient en vie.

— Laisse-moi ici alors.

Le regard que Halisstra lui lança ne nécessitait aucune parole.

— Combien de temps ai-je encore ? lui demanda-t-il pour éviter une vaine discussion.

— Le sort de ralentissement du poison que j'ai lancé devrait durer toute la nuit, jusqu'au lever du soleil au moins, lui expliqua-t-elle. Je vais utiliser mes sorts avec parcimonie et j'espère que le soleil pourra me réchauffer. Ce qui devrait me permettre de lancer une seconde fois le sort de ralentissement du poison. Il faudra que tu me dises immédiatement quand la douleur reviendra vriller ton corps. La durée

du sort n'est pas très précise. Le sort pourrait très bien se dissiper soudainement, sans prévenir. Si le poison venait de nouveau à courir dans tes veines, ça pourrait te tuer. Préviens-moi donc quand tu le sentiras ; ainsi, je ne gaspillerai pas inutilement mon potentiel magique.

Ryld acquiesça.

— Allons-y, lui dit Halisstra en frissonnant de nouveau. Je me réchaufferai en marchant.

Ryld activa de nouveau sa broche de lévitation. Halisstra remonta la pente et s'avança sur la plaine dégagée ; ses bottes craquaient sur la neige fraîche, en le tirant derrière elle. Puis elle se mit à courir. Après quelques dizaines de pas à peine sur la plaine, le repaire du ver pourpre avait disparu. Un épais rideau de neige leur cachait complètement la vue et le paysage. Ils ne voyaient aucune étoile ou la lune au-dessus de leurs têtes. De gros flocons de neige tombaient sur le crâne du maître d'armes, fondaient presque immédiatement puis gelaient de nouveau.

La course rapide que Halisstra menait permit de la réchauffer pendant un temps. Mais la neige arrivait à hauteur de ses mollets et le froid mordit de nouveau ses chairs. Elle continua à courir jusqu'à ce qu'elle commence à claquer des dents. Elle s'arrêta, murmura une rapide prière à Eilistraée ; son souffle créait un panache d'air froid. Ses halètements cessèrent et elle se réchauffa peu à peu : son sort faisait effet.

Mais comme elle l'avait prédit, les effets apaisants du sort ne durèrent pas très longtemps. Halisstra réussit à avancer encore un moment, la neige de plus en plus épaisse l'obligeait à marcher, et elle se remit à frissonner. Elle porta une main à ses lèvres pour la réchauffer avec son souffle et Ryld vit malheureusement que l'extrémité de ses doigts avait pris une teinte grisâtre. Les elfes de la surface avaient donné un nom à ces plaques douloureuses : c'étaient des engelures – le *mord-froid* dans leur langue. Ryld commençait à comprendre pourquoi ils avaient choisi ce terme étrange. Ses doigts et ses orteils, et l'extrémité de son nez, lui faisaient mal comme si des créatures invisibles les mordillaient constamment.

— Ce sort ne dure pas suffisamment longtemps pour te protéger, déclara Ryld.

— C'est vrai, répondit Halisstra, tu as raison, ses dents s'entrechoquaient de nouveau.

Ryld lorgna la neige épaisse qui continuait à tomber ; il eut l'impression d'être entouré de toutes parts d'un rideau vivant. Même si le ciel commençait peu à peu à s'illuminer, il ne voyait plus les débris de l'ancienne bataille qui jonchaient le sol. Un instant plus tard, la botte de Halisstra écrasa cependant un os gelé qui se brisa

immédiatement et Ryld sut qu'ils étaient toujours sur la plaine désolée.

— Sans aucune aide extérieure, déclara Ryld, nous ne traverserons jamais le Champfroid.

Il s'arrêta, une douleur subite lui vrillait l'estomac, et il hoqueta.

Halisstra écarquilla les yeux.

— Qu'y a-t-il ? lui demanda-t-elle. Ne me dis pas que le sort est en train de se dissiper, pas déjà.

Ryld se laissa tomber dans la neige et attendit un instant, les mains posées sur ses cuisses, afin de souffler pour expulser la douleur. Il répondit à sa compagne lorsqu'il se sentit un peu mieux.

— C'est l'effort provoqué par la lévitation, lui dit-il. Je suis très affaibli. Ton sort a ralenti le poison, mais je sens que le venin du ver pourpre avait déjà fait quelques dégâts en moi. (Il indiqua la Lame-Croissant sanglée dans son dos.) Tu as une quête importante à accomplir ; moi, je ne suis pas important. Si tu veux réussir à traverser cette plaine, il faut que tu utilises ta magie pour te réchauffer. Laisse-moi ici, je t'en prie.

Halisstra ne répondit rien. Elle le regarda simplement, les yeux larmoyants. Les lèvres serrées, elle prit la main de son bien-aimé et l'étreignit. Il lui fit un petit signe de tête pour l'encourager et elle commença à se détourner de lui.

Puis elle s'arrêta.

— Non, dit-elle en se retournant vers lui. Il doit bien y avoir un moyen de réussir. Laisse-moi réfléchir quelques instants. Il doit exister un sort que je pourrais utiliser, un enchantement qui me permettrait de me déplacer plus rapidement.

Ryld opina du chef en observant d'un air morne la neige tomber. Les flocons tombaient directement au sol, sans aucun souffle de vent pour les porter. Par conséquent, il était étrange de voir de la neige tourbillonner à certains endroits, se séparer pour prendre des formes vaguement humanoïdes...

Il comprit subitement ce qu'il était en train de voir.

— Halisstra, signa-t-il en n'osant pas parler à voix haute. Des fantômes. Nous sommes entourés de fantômes.

— N-n-nous pourrions les re-re-rejoindre bientôt, lui dit-elle en claquant des dents. L'aube est pr-pr-proche. A-approche-toi de moi pour que je pui-puisse lancer un so-so-sort...

— Tais-toi, lui dit Ryld. Ils vont t'entendre.

Un des fantômes avait regardé brièvement dans leur direction lorsque Halisstra avait parlé. Il parut même prendre une forme moins éthérée. Ryld identifia un soldat, le visage tellement noirci qu'il était presque aussi noir que celui du maître d'armes. Son bouclier n'était

plus qu'un morceau de bois calciné. Le fantôme conserva suffisamment longtemps son apparence matérielle pour que Ryld puisse reconnaître l'emblème brodé dans le dos de sa tunique – l'arbre de l'armée du Seigneur Vélar – puis il disparut en un panache de brume au milieu des flocons.

Ryld aperçut des dizaines de formes spectrales qui avançaient dans la même direction que lui et Halisstra. Il ne les voyait pas complètement, car les fantômes, comme le soldat au bouclier calciné, ne cessaient de passer d'une forme à l'autre, mais il comprit qu'il voyait là une armée qui battait en retraite. Les épaules voûtées et le regard morne pointé vers le sol, les soldats traînaient leurs armes derrière eux en avançant. Il vit courir ici et là des animaux fantomatiques des Royaumes de la Surface, leurs cavaliers battant leurs flancs. Les fantassins levèrent craintivement les yeux afin d'apercevoir ce qui pouvait bien poursuivre les cavaliers et certains se mirent même à courir subitement. Mais après plusieurs pas rapides et chancelants, ils reprirent de nouveau leur marche en traînant les pieds. Certains tombèrent à terre sans pouvoir se relever et leurs formes spectrales disparurent dans la neige.

L'armée de fantômes prêta peu attention à Ryld et Halisstra. Les soldats semblaient sentir également que les deux drows étaient blessés et perdus, et qu'ils essayaient eux aussi de s'échapper de cette plaine froide et stérile. Un des fantassins – un porte-étendard qui serrait encore une lance de métal surmontée d'un étendard frappé du symbole de l'arbre – s'effondra à terre juste devant Ryld sans lui porter la moindre attention. Ryld sentit l'étendard frôler son bras en tombant dans la neige, mais la lance ne laissa aucune trace en frappant le sol neigeux. Comme le corps du porte-étendard, la lance s'enfonça dans la neige sans laisser aucune marque.

Ryld remarqua que la neige devant lui était cependant légèrement rebondie. Curieux, il plongea la main dans ses froides profondeurs et sentit un squelette et une lance de métal, sa surface piquée de rouille. Comme l'officier mort-vivant rencontré quelques heures plus tôt, le porte-étendard fantôme venait de rejouer les derniers instants de son existence et s'était effondré à l'endroit même où il avait trouvé la mort, des siècles plus tôt.

Ryld sentit ses entrailles se vriller de nouveau et se demanda s'il allait bientôt le rejoindre dans la mort.

Halisstra toucha le symbole d'Eilistraée qui pendait à sa ceinture.

— Le so-so-sort, lui dit-elle en tremblant brutalement. (Elle choisit de s'adresser à lui en signant.) Je devrais le lancer maintenant.

L'attention de Ryld était cependant fixée sur un cavalier fantôme qui se dirigeait vers eux : le soldat chevauchait une monture de la surface – un « cheval » se souvint alors le maître d'armes. Les sabots

du cheval ne laissent aucune trace dans la neige, mais Ryld entendait faiblement leur martèlement sur le sol. Le cheval semblait encore robuste et capable de galoper, et son corps était solide, du moins pour le moment. Ce qui lui donna une idée.

Ryld saisit la lance du porte-étendard défunt, l'extirpa de la neige et se releva bien droit malgré la douleur qui tourmentait son corps.

— Au nom du Seigneur Vélar, arrêtez-vous ! cria-t-il. Je porte un message qui doit parvenir aux oreilles de votre commandant !

L'espace d'un instant angoissant, Ryld crut que son stratagème n'allait pas fonctionner. La lance qu'il serrait était ancienne et rouillée, l'étendard depuis longtemps décomposé. Mais l'officier semblait le voir comme il était jadis. Le corps entièrement solide, le fantôme stoppa immédiatement sa monture. Le cavalier mort-vivant regarda Ryld. Son cheval refléta l'appréhension du fantôme en gonflant ses naseaux et en hennissant nerveusement – il avait peut-être reniflé l'odeur d'un dragon présent autrefois.

L'officier mort-vivant plissa cependant les paupières en regardant Ryld puis Halisstra.

— Vous n'êtes pas des soldats du Seigneur Vélar, déclara le fantôme. Vous n'êtes même pas humains.

— Nous sommes des drows, répondit rapidement Ryld en priant silencieusement pour que les siens n'aient pas été en guerre avec ces hommes à cette époque. Des elfes noirs des Royaumes du Dessous qui sont venus combattre aux côtés du Seigneur Vélar.

— Vous arrivez trop tard. Regardez autour de vous. L'armée du Seigneur Vélar a été vaincue. Les dragons...

Le fantôme frissonna de dégoût, incapable de poursuivre.

— Oui, je sais, dit Ryld en levant la main gauche afin d'attirer l'attention du cavalier sur l'anneau en forme de dragon qu'il portait au doigt. Je connais bien les dragons et je sais qu'ils peuvent se révéler redoutables. Je possède néanmoins des informations qui pourraient aider le Seigneur Vélar à les vaincre – si du moins je parviens à le prévenir à temps. Prêtez-moi votre cheval et cette défaite pourrait très bien se transformer en victoire.

Derrière le guerrier drow, Halisstra continuait à trembler, ses bras serrés contre sa poitrine.

L'officier lança un regard nerveux par-dessus son épaule, puis descendit de selle.

— Vous pouvez le prendre, leur dit l'apparition spectrale en posant les rênes de l'animal dans la main de Ryld. (Le fantôme dégaina son épée et se retourna dans la direction d'où il venait.) « Je préfère mourir dans l'honneur plutôt que de vivre dans la honte », dit-il comme s'il récitait une devise.

L'officier fantomatique s'éloigna à grands pas et se transforma en un panache de brume spectral au milieu de la neige qui n'avait pas cessé de tomber abondamment.

Le cheval ne disparut pas. L'animal s'ébroua et ses sabots s'enfoncèrent dans la neige. Ryld tendit la main pour caresser son encolure et le calmer et il sentit une odeur mêlée de sueur et de poussière au niveau de sa crinière. Le corps du cheval dégageait une chaleur accueillante, une chaleur que Halisstra – qui tremblait désormais violemment – pourrait employer pour demeurer en vie.

— Tu sais monter ? lui demanda Ryld, un peu tardivement toutefois.

Halisstra opina du chef en frissonnant.

— J'ai m-monté des lézards. Cet animal ne de-devrait pas être très di-différent. C'est qu-quoi ?

— C'est un cheval, lui dit-il. J'en avais vu un dans le Bazar de Menzoberranzan il y a plusieurs années. J'ai entendu dire qu'il avait été vendu à un bon prix, mais il n'a pas survécu plus de quelques jours. Monte en selle et je vais...

Une véritable vague de douleur transperça les entrailles de Ryld qui haleta subitement.

Halisstra lui lança un regard inquiet.

Irrité par son manque de maîtrise, le maître d'armes repoussa avec force la douleur. Il adressa un petit sourire à sa bien-aimée et lui tendit les rênes.

— Monte en selle, lui dit-il, et je te suivrai en lévitant derrière toi. L'animal pourra ainsi se déplacer plus rapidement. Avec de la chance, nous pourrions atteindre la forêt et retrouver les prêtresses avant que le sort de ralentissement du poison se dissipe.

— Pas avec de la chance, le corrigea Halisstra. Avec la bé-bénédictioin de la d-dé-déesse.

Elle lui donna un petit baiser – ses lèvres semblaient aussi froides que celles des morts – puis monta péniblement en selle, le corps tremblant.

Chapitre 35

Le sort s'activa juste avant que le démon atteigne Pharaun et une énorme main luminescente s'interposa entre eux. La main frappa le démon, l'écrasa sur le pont et l'entraîna sur les planches couleur d'os pour l'éloigner du mage. L'uridezu poussa des cris stridents et essaya de se libérer, mais la main magique était trop puissante pour qu'il y parvienne.

Le démon prisonnier, Pharaun se rapprocha de lui avec prudence et s'empara des deux extrémités de la chaîne brisée. Il les réunit dans sa main et lança un tour mineur, heureux d'avoir été contraint d'utiliser cette forme de lien magique. Lorsqu'un pentagramme de lien était effacé, il fallait le tracer de nouveau entièrement, mais une chaîne de la sorte utilisée comme lien pouvait être réparée avec un simple sort de réparation – en supposant bien évidemment que le lanceur de sorts possède en premier lieu le moyen de maîtriser le démon.

La chaîne réparée, Pharaun recula et dissipa la main magique. Le démon se leva d'un bond, le regard furieux. Il tira inutilement sur sa chaîne et Pharaun se retourna pour chercher Quenthel et Jegged du regard. Il les aperçut quelques instants plus tard ; ils avaient réussi à sortir du tourbillon en lévitant et flottaient maintenant au-dessus de l'œil du cyclone. Incapables d'atteindre le navire, ils s'éloignaient de plus en plus du bateau. Quenthel lui cria quelque chose, mais le mage n'entendit rien à cause du grondement des vagues et du hurlement du vent. Son message était toutefois manifeste à la manière dont elle battait des bras. Elle désirait que Pharaun utilise sa magie pour les faire revenir sur le vaisseau du chaos.

Pharaun fit semblant de tendre l'oreille et haussa les épaules d'une façon théâtrale. Puis il se retourna en gloussant. Il regarda le démon qui s'était renfrogné, l'air soumis.

— Bon, dit le mage. Tu disais donc que la gueule se trouve dans la cale du bateau ?

— Va voir par toi-même, lui dit le démon en grondant.

Pharaun s'avança vers l'écoutille en observant l'uridezu du coin de l'œil. Il s'arrêta lorsqu'il le vit se raidir comme s'il attendait quelque chose.

— Finalement non, dit Pharaun.

Il sortit de sa poche le pot d'onguent de vision véritable et frotta une noisette sur ses paupières. Lorsqu'il rouvrit les yeux, il découvrit que sa prudence était fondée. L'écoutille était bien visible devant lui, mais il n'y avait pas d'escalier ou de cale à proprement parler. Les rebords de l'écoutille étaient constitués d'un ourlet de chairs plissées qui ressemblait à des lèvres. Il vit à l'intérieur des rangées de dents aux formes irrégulières. Et la cale contenait des os et des crânes. Une lueur rougeâtre entourait les ossements et un éclat embrasé semblait éclairer les orbites creuses des crânes.

La gueule semblait respirer et une odeur fétide de chairs brûlées et d'os calcinés s'en échappa, une puanteur extrême – encore plus nauséabonde que l'haleine de Jeggred – la recouvrait. Pharaun tressaillit et se pinça le nez en s'éloignant. Il se réjouit d'avoir eu l'idée de faire ouvrir l'écoutille par le démon. Il était persuadé que s'il l'avait fait lui-même, il aurait été aspiré dans la gueule et dévoré complètement.

Il était toutefois malheureux qu'il n'ait pas demandé à Quenthel de l'ouvrir. L'issue se serait révélée à la fois amusante... et des plus opportunes. Pour que le démon puisse barrer le navire et sortir de la tempête, la gueule démoniaque devait se nourrir.

Pharaun s'arrêta. Mais était-ce vraiment la vérité ? Pour autant qu'il le sache, un vaisseau du chaos pouvait très bien naviguer des années durant avec un simple repas. Et même des siècles durant. Mais était-il capable de traverser les plans sans se nourrir ? Il devait le découvrir. Et pour ça, il allait bluffer.

Il croisa les bras sur sa poitrine et regarda fixement le démon.

— Nous avons perdu suffisamment de temps, lui dit-il. Je veux que tu prennes la barre et que nous allions dans le plan des Ombres.

Le démon imita le geste de Pharaun et croisa lui aussi les bras.

— Espèce de mortel stupide, lui dit-il en lui adressant un petit sourire narquois. Tu ne sais rien. Nous ne pouvons pas naviguer aussi loin. Le vaisseau doit se nourrir avant de pénétrer dans les Ombres. Laisse-moi invoquer un démon servile et je pourrai alors naviguer en toute liberté.

Pharaun lui retourna son sourire. L'uridezu venait de lui révéler involontairement ce qu'il désirait savoir. Il ne le laisserait pas lancer de sort car l'uridezu n'invoquerait pas un démon servile, mais probablement un autre uridezu.

— Tu es suffisamment *libre* comme ça pour le moment, lui dit Pharaun. Nous allons tout d'abord sortir de cette tempête et nous nous occuperons ensuite de nourrir le vaisseau. Et souviens-toi que lorsque tu nous auras conduits dans les Abysses, je te libérerai.

Le démon tenta de prendre le dessus l'espace de quelques instants, mais il finit par détourner le regard ; ses moustaches s'agitaient. Puis il leva le pied en indiquant la fine chaîne qui le liait au pont.

— Quelqu'un doit barrer le navire, lui dit-il.

— Je m'en chargerai, répondit le Maître de Sorcere. Occupe-toi simplement de faire avancer le vaisseau. (En observant le regard sournois du démon, il ajouta.) Et n'essaie pas de te jouer de moi. Je veux que tu navigues en douceur – du moins, du mieux possible au milieu de cette tempête. (Le mage s'arrêta, une vague se brisa sur le bastingage en l'éclaboussant et son *piwafwi* déjà détrem pé se retrouva de nouveau mouillé. Puis il indiqua ses pieds nus qui étaient encore englués sur le pont incliné grâce à son sort.) Comme tu peux le constater, les vagues elles-mêmes ne peuvent pas me déloger.

Pharaun se retourna et avança lentement contre le vent et les trombes d'eau, un pied après l'autre, en direction de la poupe du bateau. Il découvrit que la barre du navire était elle aussi constituée d'os. Elle ne ressemblait cependant pas aux planches du pont, des os réduits en poudre puis comprimés, car la barre était composée d'un os unique : un énorme radius qui faisait presque dix mètres de long. Il était effilé et léger – il devait être creux – et le mage réussit à le tourner sur son axe. Le radius devait probablement appartenir à l'aile d'un dragon. Pharaun serra la barre et regarda par-dessus la poupe ; le gouvernail était une énorme lame de faux.

— Allons-y ! cria-t-il au démon.

L'uridezu gronda en montrant les crocs puis leva ses mains griffues au-dessus de sa tête. Quand il agita les mains en direction de la proue, les voiles de chairs déchiquetées cessèrent de claquer au vent et se gonflèrent en tirant sur les cordages. Le vaisseau se mit immédiatement à se déplacer plus rapidement dans le tourbillon. Le démon continua à agiter les mains en pinçant l'air devant lui avec ses griffes, chacun de ses gestes tirait ou relâchait les cordages reliés aux voiles, ses actions permettant de diriger le navire.

Pharaun tourna le gouvernail vers la gauche pour tester la réponse du bateau. Une embardée le fit reculer brutalement et le navire se tourna dans la direction opposée. Il s'accrocha à la barre jusqu'à ce que la proue s'oriente vers le plafond de la caverne pour s'extraire du tourbillon. Les voiles gonflées par le vent, les planches du pont produisant des grincements sonores, le vaisseau remonta la paroi intérieure du tourbillon. Il se retrouva quelques instants plus tard au niveau des eaux planes du lac et affronta aussitôt les rideaux d'eau de la tempête elle-même.

Le bateau donna de la bande puis s'inclina brutalement vers l'avant. Pharaun lutta âprement pour ne pas lâcher la barre au moment où le mur d'eau s'écrasa contre lui, mais le navire finit par se

libérer de la tornade d'eau et se retrouva sur la surface du lac. Le mage secoua la tête pour ôter la capuche détrempée de son *piwafwi* qui lui recouvrait le visage, puis il sourit au démon qui était toujours lié au pont du bateau.

— Bravo pour la douceur extrême de cette navigation, lui lança le mage en gloussant, alors que le vaisseau glissait sur les eaux clapoteuses du lac, la tempête derrière lui.

Pharaun repoussa les mèches qui recouvraient ses yeux, lorgna la saillie rocheuse où ils s'étaient retrouvés après avoir franchi le portail et tourna le bateau dans cette direction. Il allait tout d'abord chercher Danifae et Valas, puis se chargerait ensuite de ramasser Quenthel et Jeggred qui se trouvaient encore dans l'œil du cyclone.

Puis il leur faudrait choisir ensuite qui – ou quoi – sacrifier pour nourrir le vaisseau du chaos – une action qui allait assurément se révéler des plus divertissantes.



Déterminée, Halisstra s'accrochait aux rênes de sa monture, le cheval galopait sur la plaine du Champfroid. Elle ne voyait pas grand-chose au milieu de la neige qui continuait à tomber et pria pour que l'animal ne dérape pas ou ne se brise pas une patte dans une dépression dans le sol. Il était évident en regardant l'animal que les montures agiles du Monde du dessus étaient fragiles en comparaison des lézards de monte des drows. La moindre irrégularité au sol pourrait lui briser une jambe et jeter son cavalier à terre.

Si d'aventure une telle chose se produisait, Ryld éviterait de se blesser grâce à sa magie de lévitation. Il agrippait l'ourlet du *piwafwi* de sa bien-aimée comme si le guerrier était lui-même une extension de son vêtement drow.

Au-dessus de leurs têtes, le ciel s'éclairait de plus en plus. L'aube était déjà passée et le soleil commençait à se lever dans le ciel – les deux elfes noirs apercevaient une lueur discrète derrière la couche grise et maussade des nuages. La lumière était suffisante pour voir à quelque distance sur la plaine – du moins lorsque la neige se faisait moins présente. Une chose qui n'était cependant pas des plus rassurantes car le lever du soleil indiquait que le sort de ralentissement du poison allait bientôt prendre fin. À tout moment, le poison pourrait courir de nouveau dans les veines du guerrier et le terrasser à l'instar d'une marée submergeant un noyé.

Halisstra se raidit. Était-ce la forêt qu'elle apercevait devant elle ? Si c'était le cas, ils avaient enfin atteint la périphérie du Champfroid.

Elle se tourna en selle et adressa à Ryld un sourire rassurant, mais

son sourire disparut aussitôt lorsqu'elle vit le visage de son compagnon. Ses traits exprimaient uniquement sa concentration extrême, les plis à la commissure de ses yeux et de ses lèvres révélaient les efforts qu'il faisait pour repousser la douleur. Il parvint toutefois à lui retourner son sourire.

— Je ne peux p..., commença-t-il mais il s'arrêta en tremblant.

Son corps s'agita un instant dans l'air, puis il parvint à reprendre le contrôle et à maintenir sa lévitation. Inquiète, Halisstra tira tant bien que mal les rênes du cheval avec ses mains à moitié gelées pour tenter de le ralentir.

Ryld poussa un gémissement sonore, puis souffla.

— Halisstra... je...

Il lâcha l'ourlet de sa cape et tomba sur le sol. Au même moment, le cheval se transforma en une masse de brume tourbillonnante et reprit une forme éthérée ; et Halisstra se retrouva subitement projetée dans l'air. Des branches recouvertes de neige fouettèrent son visage et elle percuta les arbres devant elle. Elle tomba lourdement au sol, le souffle coupé, et resta étendue un instant à haleter, quasi inconsciente. Puis elle comprit qu'ils avaient réussi : ils avaient atteint la lisière de la forêt.

Elle se releva péniblement et s'éloigna des arbres en chancelant. Elle ne sentait plus ses pieds qui étaient comparables à deux petits blocs de glace qu'elle soulevait avec difficulté ; elle parvint toutefois à avancer. Elle fut soulagée de voir Ryld s'asseoir : la chute ne l'avait visiblement pas blessé. Elle s'agenouilla à ses côtés et saisit le bras du guerrier pour le passer sur son épaule.

— Tu vas pouvoir marcher ? lui demanda-t-elle.

Il secoua la tête.

Halisstra le regarda plus attentivement et s'inquiéta subitement de la teinte gris ardoise de sa peau. Elle lâcha précipitamment son bras.

— Attends, déclara-t-elle. Je vais prier.

— Alors... fais-le... vite, souffla-t-il.

Le maître d'armes ferma les yeux et s'écroula dans la neige.

Bouche bée, Halisstra regarda fixement son corps immobile. Était-il mort ?

Non, car sa poitrine se soulevait encore légèrement. Elle se pencha sur lui, posa une main sur son torse et parvint à bouger ses doigts gelés pour imiter la forme d'un croissant de lune.

— *Eilistraée*, pria-t-elle en silence, ses lèvres tremblantes l'empêchaient de parler à voix haute. *Je t'en supplie. Aide-moi. Donne-moi la magie nécessaire pour chasser le poison de son corps. Je n'ai pas pu te prier ce matin lorsque le soleil s'est levé, mais je t'en supplie... accorde-moi ce pouvoir. Confère ta générosité à ta servante et donne-moi ta*

bénédiction afin que je puisse sauver la vie de ce mâle qui... (Elle s'arrêta, en sanglots, puis se corrigea.) *Pour sauver la vie de celui que j'aime.*

Sur ces paroles, elle se mit à fredonner sa prière matinale. Il lui était impossible de chanter les paroles du sort ; elle était de nouveau sous l'emprise de violents tremblements et ses lèvres ne répondaient plus à sa volonté.

Elle s'arrêta. Était-ce le craquement d'une brindille dans les bois qu'elle venait d'entendre ?

Cela importait peu.

Continue à chanter, se dit-elle.

Les dents claquant, elle se remit à fredonner même si elle avait quelques difficultés à se concentrer. L'horrible picotement avait quitté ses doigts pour être remplacé par un engourdissement réconfortant. La seule chose à laquelle elle aspirait était de se coucher dans la neige à côté de Ryld et de dormir...

Quelqu'un venait-il d'appeler son nom ? Non, elle devait halluciner.

Continue à fredonner, se dit-elle. *Continue à prier. La vie de Ryld en dépend.*

Mais quel était donc le chant qu'elle fredonnait ? Ses dents ne claquaient plus dans sa bouche et ses tremblements cessèrent, mais Halisstra s'aperçut qu'elle était incapable de se souvenir de la mélodie. Elle s'assit et regarda Ryld. Était-il toujours en vie ?

Cela n'avait pas d'importance. Cela n'avait plus d'importance.

Sans avoir achevé sa prière, Halisstra poussa un soupir et s'écroula dans la neige. La neige n'était pas froide ; elle était étonnamment chaude comme si elle se glissait sous une couverture accueillante. Elle se pelotonna et regarda les flocons de neige tomber lentement du vaste ciel grisâtre. C'était étrange, elle n'aurait jamais cru mourir avec un espace aussi grand au-dessus d'elle...

Là. Ce carré de ténèbres. C'était le plafond d'une caverne... non ? Mais alors pourquoi bougeait-il ? Pourquoi se penchait-il pour lui prendre la main ?

Comme dans un rêve, le visage d'Uluyara flotta au-dessus du sien. Des lambeaux de phrase caressèrent ses oreilles comme les flocons de neige qui tombaient du ciel.

— Nous... scrutation... trouvés.

Halisstra sentit des mains la soulever et crut un instant qu'Uluyara déplaçait son corps pour retirer la *Lame-Croissant* et l'épée chantante de son sac à dos. Puis elle entendit la mélodie d'une prière : c'était la voix de Féliane ; elle devait également se trouver à côté d'elle... et elle perçut subitement un picotement de chaleur. Halisstra sentit que son sac venait de lui être retiré afin que Féliane puisse la

serrer pour la réchauffer avec son corps... et sa magie. Elle éprouva un certain choc, et prit conscience qu'elle pensait encore comme une elfe noire de l'Outreterre. Elle comprit qu'elle venait d'être sauvée, pleura de soulagement puis se rendit compte de son égoïsme.

— Ryld..., murmura-t-elle.

— Ne t'inquiète pas, lui dit Féliane. (La voix de la prêtresse était de plus en plus intelligible au fur et à mesure que la magie emplissait le corps de Halisstra pour la réchauffer et l'éloigner de l'étreinte glaciale de la mort.) Il est en vie. Uलयara est en train de neutraliser le poison qui coule dans son corps.

Halisstra soupira et se détendit pour embrasser la chaleur du sort de Féliane. Elle avait réussi ; elle avait réussi à sauver Ryld. Et à se sauver elle-même. Elle avait même réussi à retrouver la Lame-Croissant.

Il ne lui restait plus désormais qu'à l'utiliser pour tuer une déesse.

Chapitre 36

Gromph attendait dans la grande salle du temple de la Maison Baenre et observait son environnement à travers les yeux de Kyorli, les membres de la garde Baenre traînaient des prisonniers, enchaînés aux chevilles et aux poignets, qui devaient être exécutés. Une compagnie de soldats de la Maison Agrach Dyrr avait essayé de s'échapper de leur forteresse après que les troupes Baenre s'étaient éloignées pour aller combattre les tanarukks, mais les soldats de la Maison Xorlarrin avaient réussi à les capturer. La Maison Baenre avait obtenu de recevoir une partie des prisonniers ; malgré l'inutilité de la chose, ils allaient être « sacrifiés » dans le temple. Avec leur déesse toujours silencieuse, un tel sacrifice était-il bien utile ?

Quand un autre prisonnier Agrach Dyrr pénétra dans le temple, le traître présentait peu de blessures, Gromph s'avança devant le garde qui le traînait dans la salle et leva la main. Le garde obéissant s'arrêta immédiatement.

— Oui, Archimage ?

Gromph se pencha afin que Kyorli puisse regarder le prisonnier. Grâce à la vue du rat, il fixa les yeux du prisonnier qui lui rendit un regard furieux.

Oui. Ils devraient convenir.

— Ce prisonnier ne doit pas être exécuté... sacrifié, déclara Gromph. Envoyez-le à Sorcere et livrez-le à Maître Nauzhror. Dites au maître que j'ai besoin de ce prisonnier... pour ce que je veux faire.

Un cri aigu, suivi d'une plainte, retentit dans les profondeurs du temple, derrière les portes en adamantium du sanctuaire intérieur de Lolth. Dans l'intervalle, des esclaves traînèrent le corps du dernier soldat qui venait d'être exécuté et le donnèrent en pâture à un lézard de monte. Un instant plus tard, Gromph entendit un craquement puis des bruits de gorge ; le lézard se régala visiblement de son repas.

Le prisonnier regarda le cadavre et Gromph comme s'il essayait de deviner quel était le moindre de ces deux maux.

— Merci, Archimage, lui dit son cousin Dyrr. Je vous servirai docilement.

— C'est possible, lui dit Gromph en souriant. En tout cas, une partie de toi le fera assurément. (L'Archimage se redressa et se tourna au

vers le garde.) Emmenez-le.

Gromph attendit que les sacrifices se terminent puis il tendit le cou pour lorgner le plafond du temple. Grâce aux yeux de Kyorli, il réussit à apercevoir des mouvements : des araignées couraient sur les toiles tendues à l'intérieur du grand dôme, mais aucun détail précis. Les toiles ressemblaient à un labyrinthe blanchâtre aux lignes indistinctes. La vue de son familier ne portait pas très loin. Les rats utilisaient davantage leur odorat et le contact de leurs moustaches pour se repérer.

Gromph devait se montrer prudent. Andzrel avait dit à Triel ce qui était arrivé à Gromph. Mais elle croyait à présent que les potions de soins avaient complètement guéri sa vue car l'Archimage jouait l'assurance. Comme les autres nobles de la Maison Baenre, la Mère Matrone ne prêtait pas attention à Kyorli car le familier de Gromph était souvent perché sur son épaule. Si elle venait cependant à découvrir la cécité de l'Archimage de Menzoberranzan, elle pourrait le considérer comme un atout désormais faible et inutile. Et les faibles, dans la Maison Baenre comme dans toutes les Maisons de la Cité des araignées, étaient souvent rapidement exclus. N'oubliant pas une telle chose, Gromph se tourna en entendant les bruits de pas qui se rapprochaient des portes d'adamantium. Il parvint à distinguer Triel au milieu des prêtresses qui entrèrent dans la grande salle.

— Mère Matrone, dit-il en s'inclinant devant elle. J'ai reçu des nouvelles. De bonnes nouvelles.

Triel le rejoignit à grands pas. Kyorli se raidit, ses moustaches chatouillaient la joue de son maître, et renifla l'air. Gromph aperçut des lignes rouges entrecroisées sur le visage et les cheveux de la Mère Matrone, ces lignes provenaient du sang éclaboussé des prisonniers qu'elle venait de fouetter. Les serpents de son fouet se balançaient doucement et leurs langues léchaient le sang frais qui recouvrait sa tunique blanche d'un motif ressemblant à une toile.

— Tu as des nouvelles de Quenthel ? lui demanda Triel.

— En effet, lui répondit Gromph en opinant du chef.

Conscient du jeu politique de la cité et de sa place en son sein, Gromph ne mentionna pas Pharaun. L'Archimage parlerait uniquement de son subalterne si Triel s'enquêrait de lui.

— Quenthel et les autres ont réussi à s'emparer d'un vaisseau du chaos et ils projettent maintenant de l'utiliser pour rejoindre les Abysses, dit-il à Triel. Ils vont ainsi pouvoir découvrir ce qui est arrivé à Lolth. Nos soucis vont bientôt prendre fin. Il faut toutefois que notre sœur se révèle à la hauteur de la tâche que vous lui avez assignée.

Gromph ne mentionnant pas Pharaun, ses sous-entendus firent sourire Triel.

— Notre sœur est peut-être moins brillante que d'autres individus, mais elle est loyale... quand elle le souhaite, déclara Triel. Notamment quand ça concerne Lolth.

Gromph lança un juron silencieux car l'attention de Kyorli se fixa sur une araignée qui venait de descendre du plafond, accrochée à un fil de toile. Le visage de Triel se voila complètement et l'Archimage ne put lire ses émotions ; il ne pouvait pas ordonner à son familier de tourner brusquement la tête dans sa direction car il craignait de révéler sa faiblesse.

— Je vois, dit Gromph d'un air pensif.

— Vraiment ? lui demanda Triel d'un ton légèrement railleur.

L'araignée que le rat observait se balançait derrière Triel et la Mère Matrone se retrouva de nouveau dans son champ de vision. Gromph put ainsi voir les doigts de Triel s'agiter.

— Tu sais alors que ce n'est pas la première fois que Quenthel visite les Abysses, lui dit-elle en signant.

— Bien sûr que je le sais, lui répondit-il doucement. Vous avez jadis réussi à dissimuler sa mort avec beaucoup d'attention, mais je possède de nombreux moyens pour découvrir les plus sombres secrets de notre Maison. Dans quel autre endroit que les Abysses aurait pu disparaître l'âme de Quenthel pour servir sa déesse au cours des quatre années écoulées entre sa mort et sa résurrection ultérieure ? Je vois par conséquent pourquoi vous l'avez choisie. Je me demande seulement...

— Quoi ? lui demanda Triel d'un ton brusque.

— Je me demande seulement pourquoi la déesse l'a renvoyée, poursuivit Gromph. Quenthel devait assurément être une servante des plus dévouées. Lolth ne désirait-elle pas la garder à ses côtés ?

— La Reine Araignée avait peut-être d'autres projets pour elle, répondit Triel. Comme par exemple la direction d'Arach-Tinilith que Triel a fini précisément par obtenir.

— Ou l'accomplissement de sa mission actuelle, ajouta Gromph. La déesse possède assurément des pouvoirs divinatoires et elle savait peut-être que cette crise allait nous frapper. Elle se prépare même peut-être à l'affronter depuis des années.

— En effet, répondit Triel. Quenthel connaissant déjà les Abysses, elle était assurément la meilleure personne pour y diriger une expédition. (La Mère Matrone s'arrêta.) Tu possèdes d'autres informations ?

— Non, Mère Matrone, répondit Gromph en s'inclinant. Je vous avertirai dès que j'en recevrai de nouvelles.

Triel mit fin à leur conversation en s'éloignant à grandes enjambées.

Gromph souffla de soulagement et secoua la tête. Si Triel savait qu'il était aveugle, elle n'en avait rien dit. Si Lolth lui avait conféré ses sorts de magie divine, Triel elle-même ou n'importe quelle autre prêtresse aurait pu le guérir en un instant. Le fait qu'elles ne puissent plus accomplir une telle chose leur rappelait sans cesse les pouvoirs qu'elles avaient perdus. Si Triel évitait de rapporter la faiblesse de Gromph, elle le faisait pour que l'Archimage ferme lui aussi les « yeux » sur sa propre faiblesse.

En quittant le temple, Gromph se demanda ce que Quenthel découvrirait dans les Fosses démoniaques ; il s'interrogea également sur son retour à Menzoberranzan, des années plus tôt, après avoir trouvé la mort et être revenue d'entre les morts pour mener aujourd'hui une expédition sur le lieu même où elle avait vécu quatre années durant. Sa sœur avait peut-être été vraiment choisie par la Reine des Araignées pour accomplir un grand dessein. Si c'était le cas, son retour prochain dans la Cité des araignées pourrait faire pencher l'équilibre des pouvoirs en sa faveur ; c'était même une assurance si elle revenait triomphante de sa quête. L'Archimage allait devoir garder un œil sur Quenthel.

Façon de parler bien sûr...



Aliisza était accroupie sur la saillie rocheuse qui surplombait le lac et fixait le vaisseau en contrebas. Il était de fabrication démoniaque, les os et les tissus vivants qui le composaient en attestaient. Quatre drows et un draegloth se tenaient sur le pont du bateau : Pharaun et ses compagnons.

Le mage et la prêtresse Quenthel étaient en train de se quereller – comme ils le faisaient déjà lorsque Aliisza les avait vus pour la première fois près d'Ammarindar. Derrière eux, le draegloth se raillait d'un démon uridezu qui semblait être lié au pont. L'uridezu se raidit en faisant claquer ses dents, le demi-fiélon agitait un rat par la queue devant lui avant de lui arracher la tête avec ses crocs. Les deux autres elfes noirs, le mercenaire et la femelle séduisante qui agaçait tant Aliisza, semblaient ne pas s'intéresser à la querelle de leurs deux compagnons et attendaient patiemment qu'ils aient terminé.

Le regard d'Aliisza s'attarda sur le mage aux longs et beaux cheveux blancs qui était vêtu avec élégance, une habitude chez lui. Elle était heureuse de l'avoir retrouvé, mais elle arrivait peut-être trop tard. D'après ce qu'elle avait pu comprendre depuis son perchoir rocheux, les drows s'apprêtaient à partir ; il semblait toutefois qu'il y ait un souci concernant le nombre de voyageurs qui devaient

participer à ce voyage. Quelqu'un – ou quelque chose – devait tout d'abord mourir...

Ah ! je comprends, se dit-elle.

— C'est un vaisseau du chaos, dit Aliisza à voix haute, fière d'avoir trouvé la réponse à cette énigme.

Ce détail va vraiment intéresser Kaanyr, pensa-t-elle.

— Où comptes-tu partir comme ça, mon cher Pharaon ? se demanda Aliisza. Les Abysses ? (Elle rit et jeta ses cheveux noirs bouclés en arrière.) Je suis sûre que tu préférerais rester ici et passer du bon temps avec moi plutôt que de rendre visite à ta vilaine déesse. Moi au moins, je suis en vie... et sensible à la moindre de tes prières.

Elle gloussa et décida de ne pas avertir immédiatement Kaanyr Vhok. Il était bien trop occupé à organiser le siège ennuyeux de la Cité des araignées. Elle allait rester dans la caverne du lac des Ombres pour s'amuser un peu.

Le plaisir, songea-t-elle, devrait passer avant le travail.

Toujours...

Remerciements

Merci encore une fois aux membres de mon groupe d'écriture : Matthew Claxton, John Hart, Barry Link, Fran Skene, Peter Tupper et David Willis. Vos critiques et vos suggestions ont été précieuses, comme toujours !

Chez Milady :

La Guerre de la Reine Araignée :

1. *Dissolution*
2. *Insurrection*
3. *Condamnation*
4. *Extinction*
5. *Annihilation*
6. *Résurrection*

www.milady.fr

LES ROYAUMES OUBLIÉS

EN GRAND FORMAT

La Légende de Drizzt :

1. *Terre natale*
2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Éclat de cristal*
5. *Les Torrents d'argent*
6. *Le Joyau du halfelin*
7. *L'Héritage*
8. *Nuit sans étoiles*
9. *L'Invasion des ténèbres*
10. *Une aube nouvelle*
11. *Lame furtive*
12. *L'Épine dorsale du Monde*
13. *La Mer des Épées*

Mercenaires :

1. *Serviteur du cristal*
2. *La Promesse du Roi-Sorcier*
3. *La Route du patriarche*

Transitions :

1. *Le Roi orque*
2. *Le Roi pirate*
3. *Le Roi fantôme*

Les Lames du chasseur :

1. *Les Mille Orques*
2. *Le Drow solitaire*
3. *Les Deux Épées*

La Guerre de la Reine Araignée :

1. *Dissolution*

Avatars :

1. *Valombre*
2. *Tantras*
3. *Eauprofonde*

EN POCHE

La Légende de Drizzt :

1. *Terre natale*
2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Éclat de cristal*
5. *Les Torrents d'argent*
6. *Le Joyau du halfelin*
7. *L'Héritage*

Mercenaires :

1. *Serviteur du cristal*
2. *La Promesse du Roi-Sorcier*
3. *La Route du patriarche*

Transitions :

1. *Le Roi orque*

Elminster :

1. *La Jeunesse d'un mage*
2. *Elminster à Myth Drannor*

LES COMICS,

CHEZ MILADY GRAPHICS

La Légende de Drizzt, le guide

2. *Insurrection*
3. *Condamnation*
4. *Extinction*
5. *Annihilation*
6. *Resurrection*

La Légende de Drizzt :

1. *Terre natale*
2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Éclat de cristal*
5. *Les Torrents d'argent*
6. *Le Joyau du halfelin*

Milady est un label des éditions Bragelonne



Licensed By:



Originally published in the USA by Wizards of the Coast LLC
Originellement publié aux États-Unis par Wizards of the Coast LLC

Forgotten Realms and the Wizards of the Coast logos are registered trademarks of Wizards of the Coast LLC, in the USA and other countries.

© 2010 Wizards of the Coast LLC. All rights reserved. Licensed by Hasbro

© Bragelonne 2010, pour la présente traduction

Illustration de couverture : Brom

Carte :
D'après la carte originale © Wizards of the Coast LLC

ISBN : 978-2-8205-0264-3

Bragelonne – Milady
60-62 rue d'Hauteville – 75010 Paris

E-mail : info@milady.fr
Site Internet : www.milady.fr

BRAGELONNE – MILADY, C'EST AUSSI LE CLUB:

Pour recevoir le magazine *Neverland* annonçant les parutions de Bragelonne & Milady et participer à des concours et des rencontres exclusives avec les auteurs et les illustrateurs, rien de plus facile !

Faites-nous parvenir vos noms et coordonnées complètes (adresse postale indispensable), ainsi que votre date de naissance, à l'adresse suivante :

**Bragelonne
60-62, rue d'Hauteville
75010 Paris**

club@bragelonne.fr

Venez aussi visiter nos sites Internet :

www.bragelonne.fr

www.milady.fr

graphics.milady.fr

Vous y trouverez toutes les nouveautés, les couvertures, les biographies des auteurs et des illustrateurs, et même des textes inédits, des interviews, un forum, des blogs et bien d'autres surprises !

Table of Contents

Couverture	
Page de Titre	
Carte	
Prologue	
Chapitre premier	
Chapitre 2	
Chapitre 3	
Chapitre 4	
Chapitre 5	
Chapitre 6	
Chapitre 7	
Chapitre 8	
Chapitre 9	
Chapitre 10	
Chapitre 11	
Chapitre 12	
Chapitre 13	
Chapitre 14	
Chapitre 15	
Chapitre 16	
Chapitre 17	
Chapitre 18	
Chapitre 19	
Chapitre 20	
Chapitre 21	
Chapitre 22	
Chapitre 23	
Chapitre 24	
Chapitre 25	
Chapitre 26	
Chapitre 27	
Chapitre 28	
Chapitre 29	
Chapitre 30	
Chapitre 31	
Chapitre 32	
Chapitre 33	
Chapitre 34	
Chapitre 35	
Chapitre 36	
Remerciements	

[Du même auteur](#)
[Les Royaumes Oubliés](#)
[Mentions légales](#)
[Le Club](#)